

Hardware - Krypton LCD, Logitech MX 5000

august 2007. 14. broj

PLAY!



COMPUTERLAND

CT Computers
Member of
ComTrade Group

PREVIEW:

Quake Wars
Obscure II
NBA Live 08

COVER STORY:
Assassin's Creed

HARDVER:

A4 Tech gaming miš
Antec kućište
R690 ploče

REVIEWS:

Lost Planet
Overlord
Transformers

Logitech MX Air



PRAVI SURFERI™

UHVATI POSLEDNJI LETNJI TALAS

POGLEDAJ
FILM,
ODIGRAJ
IGRU!



DOSTUPNO ZA SKORO
SVE PLATFORME

www.surfsupgame.com
www.surfsup.com



PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP. NINTENDO DS. Wii.



UBISOFT®

COLUMBIA PICTURES

Surf's Up™ & © 2007 Sony Pictures Animation Inc. All rights reserved. Game Software excluding Sony Elements. © 2007 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



POVRATAK
U ASKALON POČINJE

31. AVGUSTA

GUILD WARS®

Eye of the North™

EU.GUILDWARS.COM



*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.
© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars: Eye of the North and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners



TP35D3-A7 Deluxe

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW

Better than ever



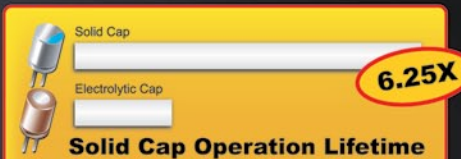
3 Series Mainboards

PCs based on the combination of the Intel® Core™2 processor family and Intel® P35 Express Chipset deliver advanced features that bring higher grades of audio content protection, and system performance for a more exciting experience. This platform delivers Intel's multi-core technology, theatre-quality sound, robust content protection, and quicker system responsiveness to power your digital home.

Dual Channel DDR3 1066/1333

1. Delivers up to 21.2 GB/s of bandwidth
2. Faster system responsiveness

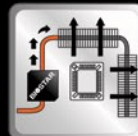
XDC-100% Solid Capacitors



BIOSTAR T-series Implement Solid Capacitors:

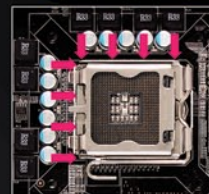
- Low ESR
- Reduces Size
- Higher ripple current handling capability
- Higher Temperature capability
- Stable and durable
- Better OC ability

Space-Pipe



SPACE-Pipe is a new silent north bridge cooling device. It uses a heat-pipe to conduct heat from the chipset heatsink to a PWM fin-heatsink collection module. Airflow from the CPU fan then removes the heat collected from the CPU, the chipset, and PWM fin-heatsink, effectively cooling your system with no additional noise. And all of this is based on materials used in the space industry.

8 Phase Power



The TP35D3-A7 Deluxe is based on a special 8 phase voltage regulator power design then can significantly lower the operation temperatures while reducing input ripple current and output ripple voltage.

DISTRIBUCIJA



UVOZNIK I DISTRIBUTER
TELIX d.o.o.
Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad
Tel: 021/489 0 489 Fax: 021/489 0 444
www.telix.co.yu



TNT d.o.o.
Kolubarska 18, Beograd
Tel/fax: 011/308 55 77
www.tntdoo.co.yu

BIO-TEX



Japanese Solid Capacitors can be 6.25X life Cycle



Software Utility for Overclocking/Hardware Monitoring/FAN control/BIOS Update



Immediately watch your HW error message



Default 3 Overclocking modes in BIOS enhanced MB performance



Save your BIOS setting up to 50 setting



Intelligently test Memory module compatibility Under BIOS mode



Default 3 Overclocking modes in BIOS enhanced MB performance



Save your BIOS setting up to 50 setting



Intelligently test Memory module compatibility Under BIOS mode



Low Distortion audio design let SNR over 95dB



Silent Heat-pipe thermal solution



Wide and High Efficient Heatsink Thermal solution



Quick Power ON/OFF and Reset buttons



Prevent system hang up due to inappropriate overclock actions



Raise your system maximum Overclocking performance by Biostar engineering

Uvodnik

Nedelja, i svi smo tu!

Godišnji odmori polako prolaze, kao što ste i svi vi svesni. Tu je i avgust, mesec kada neki koriste poslednju priliku da negde "prebegnu". Mi, mi smo vredno radili i tokom leta, za razliku od nekih koji su se odmarali, tako da je pred vama novi Play i u avgustu. U njemu ipak, nešto manje sadržaja nego inače, jer smo odlučili da ovo bude lagana letnja varijanta, prvenstveno zbog nedostatka novih naslova. No, nadamo se da će sve biti kako treba kada dođe septembar.

Naredni broj će inače biti vrlo, vrlo zanimljiv. Ne bih otkrivao sve detalje, ali kao što smo i prošle godine, i ove će naša redakcija biti jedna među retkima koja je otišla na Games Convention 2007. Dva naša novinara biće u Lajpcigu pet dana odakle će izveštavati svakodnevno, naravno za naše elektronske medije poput KlanRUR (www.klanrur.co.yu) i Tech



Industry (www.tech-industry.com). Veliki izveštaj i mnogo materijala naravno očekujte u PLAY-u, koji će, ako sve prođe kako treba, možda izaći i nešto ranije. Takođe, ovaj broj doneće i izveštaj sa World Cyber Gamesa održanog u našoj zemlji, a biće tu i još dosta drugih noviteta.

Ako bismo se malo osvrnuli na dešavanja koja su bila u gradu tokom proteklog meseca, verujem da je svima u najvećem sećanju ostao onaj talas tropskih vrućina. Čak i oni koji su to uspeali da zaborave, sigurno se tog događaja sete kada krenu ulicama grada i naiđu na asfalt koji se tih dana potpuno deformisao jer se poprilično istopio. To govori i o tome kakve su vrućine bile, ali i o tome koliko nam je zapravo kvalitetan asfalt.

TOP5

1. E3 2007: Electronic Entertainment Expo je ove godine doživeo velike promene. Isprva je bio otkazan, onda ponovo najavljen pa promenjen. Na kraju se održao, a u tekstu kojeg prilažemo pročitajte kako je sve to izgledalo.

2. Quake Wars: Quake Wars je jedna od najnavijanih igara proteklog perioda. Novi ID-jev timski shooter trebalo bi da bude izuzetno zabavan naslov, pa čekirajte naša mišljenja o njemu.

3. Transformers: Igra Transformers stiže u isto vreme kada i film od kojeg je sve i krenulo (ovog leta, razume se). Naši distributeri su odlučili da pomere premijeru na početak avgusta, što će reći da imate priliku da pročitate ovaj opis, a onda se zaputite i na filmsku projekciju.

4. Resident Evil 4 - Wii: Jedna od najboljih igara za Wii konzolu svakako je Resident Evil 4, svojevrsni rimejk dve godine stare igre sa Playstation 2 i GameCube konzole. Kako smo se zabavili, čitajte u tekstu.

5. Logitech MX Air: Najnoviji miš iz Logitecha ne samo da izgleda zaista sjano, već donosi i jedan revolucionarni novitet. Proverite koji.

Broj 14 – avgust 2007.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

Glavni urednik:

Milan Đukić

Redakcija:

Nikola Nešović

Nikola Dolapčev

Srđan Bajić

Uroš Miletić

Luka Zlatić

Saradnici:

Vladimir Kosić

Nenad Dimitrijević

Miloš Hetlerović

Stefan Marković

Ivan Ognjenović

Vukašin Stijović

Marko Nešović

Lektor:

Petar Starović

Kontakt:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

Dizajn i prelom:

Miroslav Jović

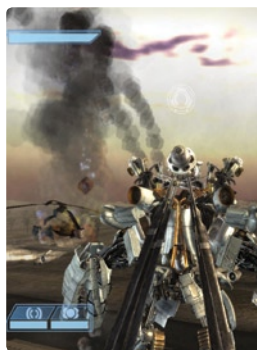
36 Lost Planet

Prošlomesečni preview igre Lost Planet doneo je neka osnovna razmišljanja o ovoj igri. Sada je došla i full verzija igre, koja, sudeći po tekstu, predstavlja pravu zabavu za letnje dane.



42 Transformers

Pre nego što odete do bioskopa, bacite pogled na naš review igre Transformers. Sudeći po mišljenju kolege Luke Zlatića o video igri, nadamo se da je film znatno, znatno bolji.



39 Overlord

Sigurno ste ponekad želeli da budete loši, a pride i da imate svoju armiju podanika koji će raditi za vas? Overlord bi trebalo da vam to omogući.



51 SMOR

Naša ekipa uradila je intervju sa momcima iz tima SMOR, koji će nas predstavljati na Imagine Cup-u u Seulu ove godine. Oni se bave izradom programa koji bi trebalo da novim vozačima olakša učenje vožnje.



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6 - 7 Sadržaj
- 8 - 10 TechWare
- 12 - 14 Editorial: E3 2007 - novo ruho nekada najvećeg igračkog sajma
- 15 - 17 Preview: Enemy Territory - Quake Wars
- 19 - 21 Preview: Assassin's Creed
- 23 - 24 Preview: NBA Live 08
- 26 - 27 Preview: Juiced 2
- 29 - 30 Preview: Obscure II
- 32 Preview: Rise of the Argonauts
- 33 Reviews
- 36 - 37 Review: Lost Planet: Extreme Condition
- 39 - 41 Review: Overlord
- 42 - 43 Review: Transformers the Game
- 44 - 45 Review: Driver: Parallel Lines
- 49 Wii: Resident Evil 4
- 51 - 52 Intervju: Naše Imagine Cup nade
- 54 Modding - Drawn to be Alive
- 54 Modding - Wiimote mod
- 55 Modding - Dark Evolution
- 55 Modding - Perfect Dark Source
- 56 - 57 Hardware: Biostar i MSI matične ploče
- 58 Hardware: Logitech MX 5000
- 59 - 61 Hardware: Logitech MX Air
- 63 - 64 Hardware: Antec P182 SE
- 66 Hardware: A4Tech X-750 BF
- 68 - 70 Hardware: Crypton televizori

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

66 A4 Tech X-750 BF

Najnoviji gaming miš iz A4 Tech-a nudi dosta po izuzetno povoljnoj ceni. Proverite šta sve!



56 R690 ploče

Potrebna vam je nova matična ploča sa novim čipsetom? Pogledajte naš test ovih matičnih ploča i odlučite se za po vama najbolju.



59 Logitech MX Air

Nova Logitech tehnologija donosi mogućnost upravljanja kursorom vašeg miša i dok on nije na radnoj površini, što omogućava kontrolu i iz fotelje, nešto nalik daljinskom upravljaču.



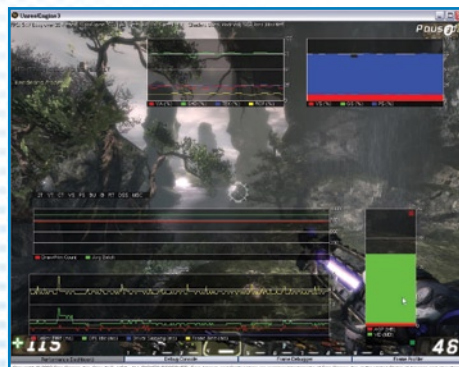
Novi alati iz NVidie za lakši i brži razvoj igara

Razvoj velikih igara sa realističnom grafikom postaje sve naporniji i kompleksniji posao koji zahteva timove programera i dizajnera. S obzirom da odlaganje izlaska može preskupo koštati razvojni tim, NVIDIA je razvila kompletan paket aplikacija koji pomaže developerima u razvoju i optimizaciji igara.

NVIDIA je izbacila novu verziju NVIDIA FX Composer 2 i NVIDIA PerfKit 5. Prvi je integrisano razvojno okruženje za izradu šejdera, i može se koristiti u saradnji sa HLSL-om, COLLADA FX Cg-om i CgFX-om u OpenGL-u i Direct3D-u. Ovo izdanje uključuje i "mental mill Artist Edition", koje omogućuje kreiranje šejderskih efekata povezivanjem čvorova. Tako korisnici mogu eksportovati šejdere iz mental milla u FX Composer, gde se isti mogu primeniti na realnu geometriju i koristiti u složenijim operacijama. FX Composer 2 će biti demonstriran na Siggraph 2007 konferenciji, a raspoloživ je za preuzimanje na <http://developer.nvidia.com/FXComposer>.

NVIDIA PerfKit 5 je alat za praćenje performansi u realnim igrama i aplikacijama, sada sa podrškom za DirectX 10. Jezgro alakta čini PerfHUD 5, koji dozvoljava interaktivni debaging i profajling u realnom vremenu, pa developeri mogu pratiti kompletnu situaciju i tražiti "slabu kariku" u endžinu. Takođe, moguće je editovanje šejdera "u letu", poboljšani interfejs i još dvadesetak noviteta koje su zahtevali razvojni timovi. PerfKit 5 će takođe biti demonstriran na Siggraphu a može se preuzeti sa <http://developer.nvidia.com/PerfKit>.

Ostatak paketa čini SDK 10 (DirectX 10, OpenGL i CUDA demo kod), skup biblioteka i pluginova za rad sa teksturama, ShaderPerf 2 za informacije o performansama šejdera, kao i najveća kolekcija gotovih šejderskih efekata koju developeri mogu koristiti u igrama i programima. Sve ovo je raspoloživo na NVIDIA Developer sajtu (<http://developer.nvidia.com>), a developeri mogu posetiti i zvanične forume <http://developer.nvidia.com/forums>



Novosti o AMD RS780 čipsetu

Kako saznajemo iz AMD-ovog najnovijeg plana i programa, kompanija će sledeće godine izbaciti RS780 čipset za nadolazeće AM2+

AMD
Smarter Choice

procesore sa HyperTransport 3.0 magistralom. RS780 će posedovati novo grafičko jezgro sa AMD-ovim Universal Video Dekoderom koji preuzima dekodiranje H.264 i VC-1 video formata, popularnih u HD krugovima. Audio kontroler je takođe prisutan u čipu i služi za "sastavljanje" audio i video signala kako bi se isti prenosili preko zajedničkog HDMI kabla do nekog HD televizora, monitora sa zvučnicima ili sličnog uređaja. Tu je još i podrška za TV izlaz, VGA i LVDS, a grafičko jezgro poseduje dva samostalna video kontrolera za nezavisan prikaz slike na dva ekrana. Jezgro će pritom posedovati i lokalni frame buffer, što znači da će grafičko jezgro posedovati i određenu količinu sopstvene memorije. Naravno, oni koji žele bolje 3D performanse moći će da priključe "pravu" grafičku kartu u PCIe 2.0 x16 slot.

U kombinaciji sa RS780 čipom, dolaziće i SB700 južni most, koji će se, gledajući eksterne magistrale, brinuti samo o PCI interfejsu, pošto je PCI Express kontrola prebačena u severni most, to jest RS780. AMD takođe pojačava podršku za USB pa će čipset omogućavati do 12 USB 2.0 portova kao i dva dodatna USB 1.1 porta. Novi južni most može da operiše sa do šest SATA2 porta i RAID 0, 1 i 10 režimima. IDE je i dalje prisutan, ali će ovde imati i dodatnu ulogu podrške HyperFlash tehnologije, AMD-ovog odgovora na Intelov Turbo Memory sistem za keširanje podataka. RS7800 za enterprise tržište će, za razliku od onog za konzumetsko, posedovati i Broadcom BCM5761 NIC kontroler za menadžment na daljinu, slično kao Intelova AMT tehnologija. AMD takođe spominje i TPM 1.2 modul za veću bezbednost.

Nova AquaTank grafička!

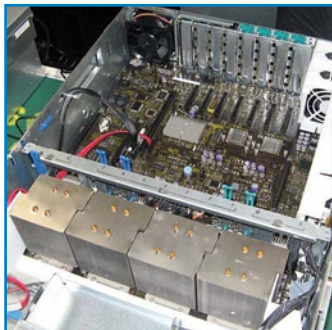
Asus je predstavio najnoviji model grafičke kartice oznake EAH2900XT AquaTank/G/HTVDI/512M. U pitanju je Radeon opremljen unapređenom verzijom ASUS AquaTank rashladnog sistema, koji će se naročito dopasti overklokerima. U paketu s karticom dolaze pune verzije igara S.T.A.L.K.E.R i RACE: THE WTCC, kao i kupon za "The Black Box" paket firme Valve, koji će omogućiti legalan download igara Half-Life 2: Episode 2, Team Fortress 2 i Portal.

Kartica još sadrži 512 MB GDDR3 memorije na 1.65 GHz, 2900XT GPU na 740 MHz, tu je ASUS Splendid tehnologija za podešavanje boja i osvetljenja pri reprodukciji filmova, kao i ASUS Gamer OSD koji dozvoljava kontrolu sistemskih parametara iz 3D akcelersanih aplikacija kao i prenošenje instant poruka između igrača na istom serveru. Detalje o nabavci pogledajte OVDE.



Intel sprema 16-jezgarni sistem do kraja leta

Intel planira da do kraja ovog leta izbací sistem sa šesnaest procesorskih jezgara. Nova platforma kodnog imena Caneland sadržiće četiri procesorska podnožja koja će primiti Intelove najnovije četvorोजezgarne procesore. Sistem je prvobitno bio demonstriran u oktobru prošle godine. Kirk Skaugen, potpredsednik i generalni direktor serverskih proizvoda u kompaniji kaže da se Clarkson čipset i Tigerton procesori, koji će se koristiti u ovom sistemu, isporučuju već više od mesec dana, a da se sistem zvanično očekuje u septembru.



Caneland arhitektura će inicijalno biti korišćena samo na serverskim sistemima, mada Skaugen kaže da se kompanija nada da će 16-jezgarna aždaja vremenom videti i konzumersku ponudu. Tigerton procesori, koji dolaze najviše na 2.93 GHz, prvi su od Intelovih četvorोजezgarnih rešenja optimizovanih baš za višeprocorske sisteme. Takođe će biti raspoloživa 50-vatna verzija, a čipset će nuditi direktnu vezu između svih procesora, što će omogućiti hitriju razmenu podataka. Intel se nada da će nova platforma privući kupce ne samo performansama već i time što predstavlja "deo budućnosti".

Logitech Wave tastatura

Logitech je predstavio inovativno dizajniranu tastaturu, koja nudi visok stepen ergonomije a pritom od korisnika ne traži dugo privikavanje na njeno korišćenje. U pitanju je komplet Logitech Cordless Desktop Wave koji pored Logitech Wave tastature sadrži i bežični miš. Tastatura sadrži zakošeni raspored tastera i oslonac za dlanove, što eliminiše zamaranje prstiju tokom rada. Tasteri su viši u predelu oko slova 'A' i Enter tastera, koji se uobičajeno pritiskaju kraćim prstima. Na sredini, oko 'G' i 'H', tasteri su ponovo viši, jer se koriste pomoću kažiprsta. Raspon u kome varira visina tastera iznosi 4mm. Ovakav dizajn uklanja neprijatan položaj šake i podlaktica, na opštu radost računarskih korisnika. Pored standardnog seta, tu su i razne programabilne prečice koje se mogu koristiti i na PC-ju i na Macu, dok korisnici Viste prečicama mogu aktivirati Flip3D, Windows Sidebar i razne Vista geđžete. Logitech je razvio novi Vista geđžet koji se odnosi na caps lock, num lock i scroll lock tastere, a takođe može da meri brzinu kucanja i broj grešaka. Za Mac korisnike, pritiskom na taster Media Center aktivira se program Front Row.

Bežični miš iz kompleta ima mekani gumeni držač, pogodan je i za levoruke i za desnoruke, dok oba uređaja poseduju indikator stanja baterije koji svetli kada je baterija na izdisaju. Komplet će se pojaviti u prodaji krajem avgusta po preporučenoj ceni od oko 90 dolara, dok će samostalna tastatura u žičanoj varijanti stići u oktobru sa preporučenom cenom od 50 dolara.



nVidia GeForce 9800 GTX

Pojavile su se nepotvrđene informacije o budućem NVIDIA čipu, koji će se koristiti na GeForce karticama sledeće generacije i pojaviće se u novembru ove godine. Čip bi trebalo da se zove G92 i da poseduje sledeće osobine:



- biće izrađen u 65-nanometarskom procesu u TSMC fabrikama, što znači manju potrošnju i manje zagrevanje u odnosu na 8800 seriju
 - sadržiće preko milijardu tranzistora
 - unificirana shader arhitektura druge generacije
 - rendering u 64-bitnoj preciznosti sa pokretnom tačkom (FP64)
 - GPU će biti "general purpose" prirode, tj. pored grafike moći će da se programira i za druge primene, s obzirom da po snazi prevazilazi najjače desktop procesore
 - procesorska snaga preko jednog teraflopsa
 - MADD+ADD konfiguracija shaderskih jedinica (2+1 flopsa = 3 flopsa po ALU jedinici)
 - potpuno skalarni dizajn
 - 512-bitni memorijski interfejs
 - gigabajt GDDR4 memorije na kartici
 - potpuna hardverska podrška za DirectX 10.1 i OpenGL 3.0
 - manja količina ultrabrzne embedded DRAM memorije u okviru samog čipa, koja će omogućiti četvorostruki antialiasing bez uticaja na brzinu renderinga (takozvani "free 4xAA")
 - ugrađeni audio čip
 - ugrađena tessellation jedinica za generisanje detaljnije geometrije, slično kao u ATI R600 i derivatima
 - povećan kvalitet antialiasinga i anizotropskog filtriranja
- Predviđa se da će cena najjačeg modela, 9800 GTX, biti između 550 i 650 dolara, dok će malo slabiji 9800 GTS koštati između 400 i 450 dolara. Prema očekivanjima, 9800 GTX bi trebalo da bude preko dva puta brži (!) od 8800 Ultra u realnim aplikacijama i igrama. S obzirom da se GeForce 8 serija prilično neslavno pokazala u postojećim DirectX 10 naslovima, otprilike kao GeForce FX familija u DirectX 9 modu svojevremeno, GeForce 9 bi trebalo to da ispravi i donese zaista visoke performanse na polju high-definition igranja.

Sony predstavio VAIO TP1 Living Room PC

Sony je sastavio računar specijalno namenjen radu u dnevnoj sobi. Računar sadrži Windows Vista Premium, Core 2 Duo na 1.83 GHz, 2 GB DDR2 memorije, Intel 945 GM čipset i disk od 300 GB. Osnovna namena je da služi kao multimedijalni centar za sve koji žele pun komfor kompjuterske reprodukcije zvuka i slike, a pritom ne žele ružno i glomazno kućište pored televizora. VAIO TP1 poseduje HDMI, DVI-D i VGA izlaz, wireless 802.11 b/g i čita sve DVD i CD formate. Tu su čitači raznih memorijskih kartica, a mašina dolazi sa daljinskim upravljačem. Cena se kreće oko 1200 evra, ali optički drajv nažalost ne podržava Blu-ray diskove.



Deca koriste OLPC računare za gledanje pornografije

Osnovna namena računara iz OLPC (One Laptop Per Child) projekta je da se siromašnima omogući kompjutersko opismenjavanje. Međutim, izgleda da neki školarci upotrebljavaju ove računare za posetu pornografskim sajtovima. Kako javlja Rojters, reporter iz zvanične nigerijske News agencije otkrio je pornografske slike na računarima koji su stigli kao donacija iz Amerike. Ipak, ne zna se da li su slike došle "u paketu" s računarom ili su se pojavile posle njegovog korišćenja od strane dece, s obzirom da se ne spominje da li je neko od školaraca zapravo uhvaćen u zloupotrebi. Kao odgovor, čelnici OLPC kažu da će sledeće ture računara stizati sa prekonfigurisanim filterom protiv ovakvih sajtova.



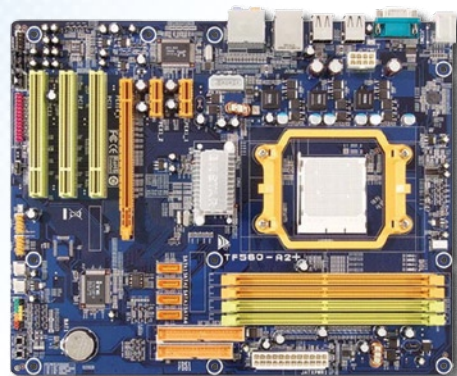
Western Digital najavljuje ekološke hard-diskove



Western Digital je najavio novu liniju hard diskova koja će se više brinuti o uštedi električne energije. Novi "GreenPower" diskovi će postojati za desktop, enterprise i potrošačku elektroniku, a WD kaže da je ostvarena ušteda energije do čak 40%, što znači desetak evra manje na računu za struju na godišnjem nivou, po drajvu. WD takođe kaže da ovi drajvovi poseduju IntelliPower tehnologiju kojom se manje haba motor prilikom okretanja, smanjuje se buka i količina vibracija. GreenPower diskovi imaju GP sufiks, a Caviar GP, RE-GP i AV-GP modeli dolaziće u kapacitetima od 320 GB do 1 TB. Prvi GP disk stiže već ovog meseca u obliku eksternog uređaja: u pitanju je Western Digital My Book sa novim Caviar GP drajvom od 1 TB. Caviar GP za desktop stiže u aprilu, a RE-GP i AV-GP dolaze tokom ovog kvartala.

10. BIOSTAR spreman za Phenom

Ova renomirana tajvanska kompanija pre izvesnog vremena je predstavila matičnu ploču koja može da radi sa AM2 i AM2+ procesorima kompanije AMD. TF560 A2+ je ploča bazirana na nVidia nForce 560 čipsetu, derivatu nForce 570 i poseduje podršku za 10 USB i četiri SATA porta, a i Power i Reset tastere, da bi olakšala život overklokerima. Ipak, namenjena je mainstream tržištu jer se kod nas može naći po ceni od 70€, preko domaćeg distributera BIOSTAR-a, kompanije Telix. Naravno, tek krajem godine (možda krajem avgusta :) moći ćemo da vam "prijavimo" kako se ponaša sa novim AM2+ Phenom procesorima. Do tada, TF560 A2+ predstavlja odličan izbor jer po zaista povoljnoj ceni nudi odlične performanse (ko je pomenuo overkloking od 300 MHz za sistemsku magistralu?)



EVE™

ONLINE



PRIDRUŽI SE SVETSKOM NAJVEĆEM

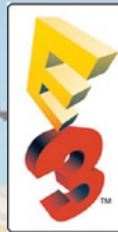
IGRAČKOM SVEMIRU

PROBAJ BESPLATNO 14 DANA | WWW.EVE-ONLINE.COM/SRBIJA

NEVEROVATNA GRAFIKA | ATMOSFERA | PREKO 35.000 HILJADA IGRAČA | SRPSKE KORPORACIJE | KLANOVI

E3 2007

Novo ruho nekada najvećeg igračkog sajma



**MEDIA &
BUSINESS
SUMMIT**

Electronic Entertainment Expo, poznatiji pod nazivom E3 se održava svake godine još od 1995. Tokom prethodnih deceniju i kusur svake godine je postajao sve jači, medijski pokriveniji i posećeniji. U oktobru prošle godine je usledio preokret i najavljeno je da će umesto oko 60.000 ljudi, sledeći sajam moći da poseti samo oko 5.000 pozvanih gostiju. Takođe, umesto sajamske atmosfere, sve je podređeno poslovnosti i sastancima sa zvaničnicima izdavačkih kuća. Uz promenu politike, sajam je promenio i ime u E3 Media & Business Summit, koje mu sada više odgovara.

I pored najave da se sve menja, oni koji su posetili Santa Moniku od 11. do 13. jula ove godine bili su pomalo razočarani. E3 je prethodnih godina važio za šou na kom će se izdavači utrkivati da pokažu igre koje su tek na početku razvoja, ili da pruže posetiocima šansu da isprobaju neke od ranije najavljenih igara. Ovoga puta se sve svelo na prikazivanje filmova iz odavno najavljenih igara koje bi trebalo da se pojave do kraja godine, poneku šansu da se odigraju delići tih igara, i par tizera za neke buduće proizvode. Naravno, hvalisanje pripadnika velike trojke (Sony, Nintendo, Microsoft) se podrazumeva, pa smo tako ponovo saznali da je PlayStation 2 najprodavanija konzola ikada, da Nintendo DS dominira handheld tržištem, ali i da Xbox360 vodi u trci next-gen konzola.

Gore napisano ne znači da nije bilo zanimljivih stvari, i pravo je vreme da krenemo sa njihovim predstavljanjem, počevši od velike trojke.

Sony

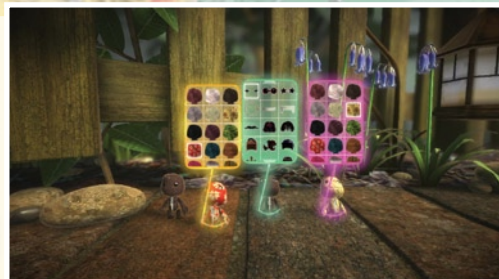
Konferencija kompanije Sony se u početku osvrnula na hardver. Najavljen je prestanak proizvodnje PlayStationa 3

sa hard diskom od 60 gigabajta, kao i sniženje cene zbog izlaska konzole sa 80GB. Sve to samo u Americi. O mogućim promenama u Evropi se još ništa ne zna. Ponovo je prikazan Home projekat, odnosno virtuelne kuće i stanovi svih vlasnika PS3. Mnogo zanimljivije je prvo javno pokazivanje novog PSP-a, koji je samo na prvi pogled isti kao starija verzija. Brojke kažu da je 33% lakši, 19% tanji, da mu jedno punjenje baterije duže traje, i da je ubrzano učitavanje igara. Pored tih stvari, koje se mogu nazvati i kozmetičkim, dodat je i video izlaz što će (uz pomoć kabla koji se dodatno dopupljuje) omogućiti gledanje filmova i igranje igara sa PSP-a na televizoru.



Što se igara tiče, još se ne odustaje od PS2 naslova, što je i normalno, a najpopularnija igra koja će uskoro izaći bi mogao da bude NBA 08. Sony kreće u veliku PSP ofanzivu naslovima kao što su SOCOM, WipeOut, ponovo NBA 08 i prvim gostovanjem Kratos na prenosnoj konzoli u igri God of War: Chains of Olympus. Igrivi demo koji su srećnici imali priliku da probaju izvlači maksimum iz PSP-a i u zaista malo čemu zaostaje za svoja dva PS2 prethodnika.

Na listi PS3 igara koje su privukle najviše pažnje nalaze se Home, kao i Little Big Planet, zatim nova igra iz Ratchet & Clank serijala – Future: Tools of Destruction i Gran Turismo 5. U igrivosti, kod ove sjajne vožnje, ne bi smelo da bude mnogo promena, ali grafika je prilično neverovatna. GT5



je superiorniji od GTHD-a, pre svega zbog briljantnog korišćenja senčenja i osvetljenja. Takođe, najavljen je i Gran Turismo 5 Prologue, koji će igrači moći da skinu sa PS Networka i tako isprobaju ovaj potencijalni super hit. GT5 bi možda bio i hit konferencije da nije prikazana jedna Konami igra (o njoj nešto kasnije) i Killzone 2. Moguće je da se sećate prvog prikazivanja Killzone-a od pre dve godine, kada je prikazan očigledno CGI film za koji su u Sony-u tvrdili da će biti identičan kao in-game kada izađe PS3. Ovoga puta, prikazana je vrlo slična scena, ali u engineu igre, i mora se priznati da je zadržavajuće koliko je grafika u igrama napredovala u poslednje vreme. Ostaje samo pitanje hoće li i igrivost pratiti kvalitet grafike.

Microsoft

Sa hardverske strane, gigant iz Redmonda se nije pretrgao. Jedino je rečeno da će Xbox 360 Elite (HDD od 120 GB i HDMI video izlaz, kao i elegantna crna boja) moći da se nabavi u Evropi od 24. avgusta. Nije spomenuta ni cena, a ni pojavljivanje nove verzije premium konzole. Pomenut je i novi "skin" za Xbox 360 koji će se pojaviti uporedo sa igrom Halo 3. A onako usput, pohvalili su se i da je oko dve trećine ukupnog broja



prodatih igara za next-gen konzole, od novembra 2006., za Xbox 360.

Ostatak konferencije posvećen je igrama koje ćemo imati priliku da vidimo u zimskim mesecima ili nešto kasnije tokom 2008. Xbox Live Arcade postaje sve popularniji i preko njega može da se nabavi i odigra sve više legendarnih igara, među kojima su Tetris, Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Bomberman i Sensible World of Soccer. Ovaj poslednji će se pojaviti u avgustu i za PC-e koje pokreće Vista. Za PC su najavljena i izdanja dva velika hita sa "kutije" – Viva Pinata i Gears of War koji će imati pet dodatnih nivoa i još poboljšanja. Pozitivna stvar ove najave je da bi i jedna i druga igra mogle da rade i pod XP-om, što odluku MS-a da Halo 2 bude Vista ekskluziva čini još luđom.

Na 360-ci uskoro možemo da očekujemo sledeće naslove: Fable 2, sa svojim harmoničkim sistemom borbe, u kom sve akcije izvršavate pritiskom na jedno dugme, u zavisnosti od ritma kojim to dugme pritisćete. Nadamo se da će to funkcionisati kako treba, te da će igra biti nešto ozbiljnija i dugotrajnija od prethodnika. Tu je i Project Gotham Racing 4 na kom će glavni novitet biti vožnja motora. Zatim, Viva Pinata: Party Animals, sastavljena od 40 mini igara koje mogu da se igraju u društvu. Mass Effect novi Bioware-ov RPG koji izgleda fantastično i obećava igrivost sličnu onoj u KOTOR-u, ali dignutu na viši nivo. I na kraju, tu su Halo Wars, strategija u Halo univerzumu, i naravno Halo 3 koji bi trebalo da bude najprodavaniji naslov ove sezone, po svim procenama.

Nintendo

Nintendo nastavlja putem koji mu dobro ide. DS se u Japanu prodaje u neverovatnim količinama, a ponuda igara je sve šira i šira. Uskoro ćemo na ovoj konzoli moći da igramo Advance Wars 2, Mario Party DS, Brain Age 2 i The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Iako se Zelda prodaje u Japanu od kraja juna, verzija na engleskom će se pojaviti u avgustu. Inovativnost u načinu igranja nove Linkove avanture je u tome što se sve radi putem olovčice. Udarci mačem se izvođe laganim pritiskom na protivnike, moguće je kotrljati se

u zaklon crtanjem malog kružića, a na mapi sveta možete napisati kratke komentare. Takođe, mnoge zagonetke u igri će zahtevati da nešto napišete ili nacrtate.

Predstavljena su tri nova parčeta hardvera za Nintendo Wii. Prvi je Wii Wheel, volan kojim će se igrati trkačke igre i koji će se dobijati uz Mario Kart Wii. Novi Mario Kart će se pojaviti u celom svetu u prvoj četvrtini 2008. godine, a ključno poboljšanje je mogućnost igranja svih modova preko mreže. Drugi je Wii Zapper, koji se dobija uz novi Metroid, plastični ram koji liči na futurističku pucaljku u koji mogu da se stave Wii-mote i Nunchuk, te da se koriste u pucačkim igrama. Najzanimljiviji je, ipak, Wii Balance Board koji će se dobijati uz Wii Fit. Zamislite vagu za merenje težine, koja ume da odredi i vaše težiste i detektuje promenu oslonca. Zatim zamislite igru uz koju je moguće izvoditi vežbe, bilo aerobik, i gomilu mini igara koje se na taj princip oslanjaju. Spojite ta dva u jedno i dobili ste Wii Fit, uz koji je moguće vežbati i igrati se u isto vreme, i pratiti razvoj svoje kondicije po danima.

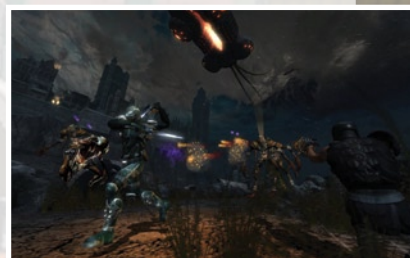
Od igara uz koje se ne dobijaju nove igračkice treba izdvojiti Super Smash Bros. Brawl i Super Mario Galaxy. Novi Mario se vraća načinu igranja sličnom onom koji proslavio Super Mario 64, ali je dizajn nivoa prilično inovativan i vrlo verovatno baziran na Malom Princu. Svaka Mariova Galaksija je sastavljena od malih planeta po kojima treba trčati i skakati. Igra izgleda sjajno, među najlepšima je na konzoli, i pravo je uživanje igrati je. Svaki fan simpatičnog vodoinstalatera će jednostavno morati da je proba kada izađe.

Ostali

Možda je malo nefer svrstati neke velike izdavače pod stavku ostali, ali to se ne bi desilo da su prikazali više ekskluzivnih noviteta.

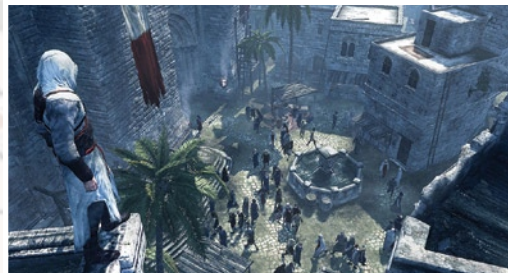


Electronic Arts je prikazao svoju tradicionalnu paletu sportskih igara u koje spadaju, FIFA, NBA, Madden, NCAA Football, Tiger Woods i NASCAR – sve sa oznakom 08 na kraju. Tu je bio i Need for Speed: Pro Street koji posle blago razočaravajućeg Carbona izgleda bolje. O pucačinama Medal of Honor Airborne i Crysis je već pisano naširoko, ali su prikazani novi filmovi iz obe igre. Sve bliži izlasku su i The Orange Box (Half Life 2 Episode 2, Team Fortress 2, Portal + HL2 i HL2EP1) i Hellgate London (od tvoraca Diablo). Pomenuti su i novi Simsi i Sim City. Izlazi i nova igra sa Simpsonovima



u glavnoj ulozi koja bi trebalo satirično da prikaže čitav svet igara, ali koja se neće pojaviti za PC. Nešto zanimljiviji bi mogao da bude projekat EA + Steven Spielberg, koji još nema ime i pojavice se za PS3 i Xbox360, a koji bi svakom svojom scenom morao da izazove emotivne reakcije kod igrača. Sve dok ne zaplaćemo zbog tragičnog kvaliteta igre, u redu je.

Glavni adut Ubisofta je (kao i prošle godine) Assassin's Creed. Posetio su imali priliku da isprobaju kako funkcioniše kontrolni sistem i iako je potrebno još poliranja pre izlaska igre, mogao bi da bude jako zanimljiv.





Praktično svaki objekat, zid, ili lik u igri aktiviraju poseban kontekstni meni u kom je moguće izabrati određenu akciju od udarca ili guranja, preko odskakanja ili trčanja. Pedigre razvojnog tima koji je zaslužan i za oživljavanje Princa od Persije je dovoljan da verujemo u kvalitet i ove igre. Prikazan je i novi Brothers in Arms naslov (PC, PS3, Xbox 360), Rayman Raving Rabbids 2 (Wii), kao i Dark Messiah of Might and Magic: Elements za Xbox 360.

Ncsoft je objavio dogovor sa Sony-em oko ekskluzivnog razvoja online igara za PS3 i PSP, a spomenuto je i još par novih detalja o sledećim MMO naslovima za



PC među kojima su Guild Wars: Eye of the North (izlazi 31. avgusta), Guild Wars 2, Tabula Rasa (za koju je odgovoran Richard Garriot poznatiji i kao Lord British) i Aion: Tower of Eternity.

Activision se može pohvaliti novom skejterskom igrom, koja naravno pripada Tony Hawk serijalu. Najavljen je novi Castle Wolfenstein, koji je za sada bez naslova. Najzanimljivije igračima trenutno su Call of Duty 4: Modern Warfare koju možda i najbolju WW2 pucačinu prebacuje u današnje vreme, i Enemy Territory: Quake Wars (o kom više možete pročitati u ovom broju).

Nekoliko firmi se nije skoro uopšte eksponiralo, pa je Atari recimo najavio

samo igre sa Godzilom u glavnoj ulozi za Wii, DS i PSP, i Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer, ekspanziju za NWN2. Bethesda je još malo dizala hype oko Fallouta 3, a u Blizzardu

su samo čekali, smeškali se i spremali za BlizzCon gde će posetioći imati priliku da igraju alpha verziju StarCrafta 2, a verovatno će biti najavljena još jedna nova igra. Rockstar je prikazao već viđene scene iz GTA IV i Manhunt 2, a Sierra je forsirala novi F.E.A.R. – Perseus Mandate koji bi trebalo da se odvija u isto vreme kada i prvi, samo ćemo imati priliku da igramo sa drugim likom.

Ljubitelji Jagged Alliance serijala mogu biti zadovoljni činjenicom da je konačno najavljen Jagged Alliance 3 koji na prvi pogled izgleda kao JA2 samo u 3D. Ako pogode humor i miks strategije sa RPG elementima, možda ovaj naslov i bude vredan 10 godina čekanja. Pored JA3 Strategy First je najavio i Disciples III.

Za kraj ćemo se posvetiti izdavačima iz Japana. Square/Enix je na sajmu pre svega forsirao Final Fantasy naslove u svim njihovim verzijama i oblicima. SEGA se može pohvaliti igrama kao što su Mario & Sonic at Olympic Games, SEGA



Rally Revo, Iron Man, ali i petim delom Virtua Fightera, i naslovom Condemned 2: Bloodshot koji će izaći za PS3 i Xbox 360. Za razliku od jeftinog opravdanja za preterano nasilje kakav je bio Manhunt, Condemned je imao dobru psihološku pozadinu, a verujemo da će isto biti i sa nastavcima.

Capcom je nastavio da reklamira



Devil May Cry 4 novim demoom, a priča se da će se u Lajpcigu demo prvi put prikazati i na Xboxu 360 (za sada se vrteo samo na PS3-kama). Prikazan je i tizer za Resident Evil 5, a i Nintendo Wii uskoro dobija svoj RE – Umbrella Chronicles. Konami je predstavio Silent Hill 5 i Silent Hill: Origins za PSP, Hellboy i novu Castlevaniu. Ipak, najviše reakcija kod onih koji su pratili E3 izazvao je Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Ostareli Solid Snake će samo na PS3 konzoli proći kroz svoju poslednju avanturu. (tako bar tvrdi kreator igre – Hideo Kojima) Osim Kojiminog obećanja da će se svi iole važni likovi pojaviti, i da će sve biti objašnjeno i razjašnjeno. Posebnu pažnju izazvao je cinematic u kom Snake razmišlja o samoubistvu razočaran načinom kojim funkcioniše moderno ratovanje. Šta se iza toga krije, videćemo.

Na kraju se može zaključiti da E3 2007 nije bio loša manifestacija, ali je za razliku od prethodnih falilo bombastičnih najava na koje smo navikli, a preveliki fokus je bio na igrama koje izlaze do kraja godine i o kojima se već mnogo zna. Najveći problem je ipak do izdavača, koji su većinu prikazanih stvari više bazirali na "Ali pogledajte samo kako naša igra sjajno izgleda!" pristupu, koji je, ipak, manje bitan (ili bi bar trebalo da bude) od "Pružićemo Vam sjajnu igrivost, uz neponovljivu atmosferu, što sada možete videti!" pristupa. Sve to je dovelo i do manje želje igrača da saznaju nove stvari o sajmu, i sa sajma što sigurno nije bio cilj organizatora. Hoće li biti nekih promena u organizaciji sajma za sledeću godinu još se ne zna. Ono što se zna je da do kraja godine slede još dva sajma koji će igračima, nadamo se, mnogo više značiti – Games Convention u Lajpcigu od 23. do 26. avgusta, i Tokyo Game Show u (gle čuda) Tokiju od 20. do 23. Septembra.

Luka Zlatić

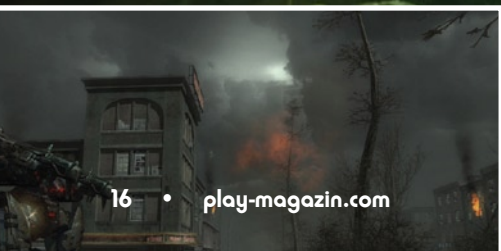
Splash Damage/Activision
Izlazi: Do kraja 2007.
Kontakt: www.enemyterritory.com

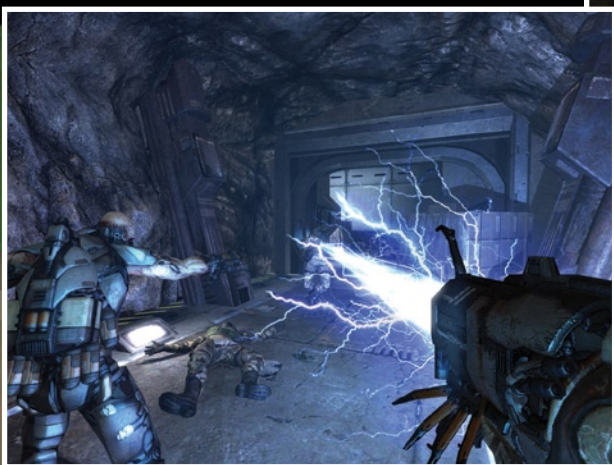
ENEMY TERRITORY QUAKE WARS





Kraj dvadesetog veka u domaćim igraonicama, bar što se FPS žanra tiče, obeležio je Quake 2, a i Quake 3 je imao svoje poklonike uprkos Counter Strikeu. Mod za jednu igru koja je napravljena u Q3 engineu je takođe bio vrlo popularan, a i danas je na petom mestu FPS-ova za više igrača u svetu, u pitanju je Wolfenstein: Enemy Territory. Sledeći korak u evoluciji je najavljen još pre dve godine (E3 2005), i to u vidu Quake Wars-a. Igra je vremenski smeštena pre događaja iz drugog i četvrtog Quakea, odnosno u doba prve invazija rase Strogg na Zemlju. Iako su se kvejkleri nadali, a svi ostali očekivali igru koja bi bila mešavina najboljih stvari Quakea (fizika, oružje) i Battlefieldda (vozila, dodatni timski modovi), QW će imati znatno realniju fiziku od svojih direktnih predaka.





Igrači generalno znaju šta mogu da očekuju od Doom3 endžina, kao i njegove modifikacije koja je korišćena za Quake 4. Međutim, Quake Wars će se znatno razlikovati i od jednog i od drugog. Zakoni fizike su potpuno novi, promenjen je i netcode, dodato je korišćenje vozila, a od početka je napisano i renderovanje otvorenih prostanstava. QW koristi i takozvane megateksture, koje je razvio lično John Carmack, a koje omogućavaju da se mapa prikaže jednom slikom od 32.000 sa 32.000 piksela, a da je zatim dizajneri izdele na recimo blato kroz koje ćete se kretati sporije uz šljapav zvuk čizama, ili travu prekrivenu suvim lišćem gde je trčanje brže i praćeno karakterističnim šumom. Treba očekivati i prirodne nepogode, pljuskove, peščane oluje, a i doba dana će imati znatan uticaj na događaje na bojnopolju. Uz sve to, mora se priznati da igra izgleda sjajno.

Mape su dizajnirane za 24 do 32 igrača (naravno, može da igra i manje ljudi, ali to nije poenta) koji bi trebalo da se pravedno podele u dve ekipe. Jedna ekipa su Stroggovci - kibernetički osvajači iz svemira, a druga su ljudi koji se pod zastavom GDF-a (Global Defense Init... pardon, Force) okupljaju u pokret otpora. U Splash Damageu

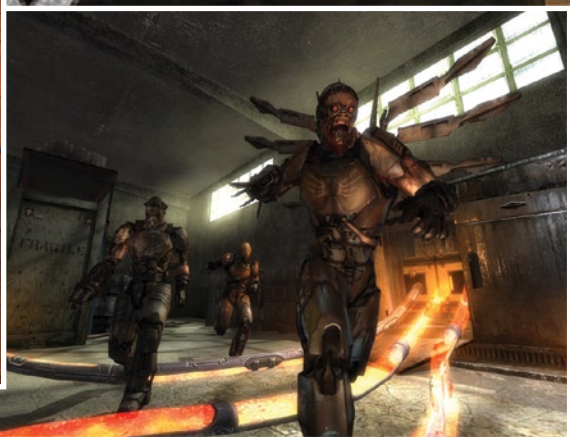
se hvalje time da su obe strane, iako se mogu povući paralele i između klasa i između vozila, izrazito različite, što je sa jedne strane dobro pošto timskih pucačina u kojima se timovi razlikuju u blago drugačijim puškama ima previše, ali se sa druge strane postavlja pitanje koliko će dobro sve te razlike biti izbalansirane. U tu različitost se ubrajaju i dva seta vozila. GDF je između ostalog opremljen "tricklom" za jednog vozača, laganim jurišnim džipom i tenkom, kao i helikopterom koji može da izvede neviđene vratolomije u vazduhu. Osvajači imaju letelicu koja je u većim rukama još "luđa" od ljudske, a bojnim poljem dominiraju ogromni Golijati. Kako ne bi uplašili početnike, programeri su se potrudili da sva vozila budu jako jednostavna za upravljanje, ali da se ostavi prostor za učenje, te da iskusni vozači i letači budu nagređeni što su razvijali svoju veštinu.

Trenutno je u toku prva "javna" beta, samo što za pristup morate biti pretplatnik file-planet servisa i od njih dobiti serijski broj (par hiljada korisnika svake nedelje nakon početnih 60.000). Za sada je moguće igrati samo Sewer (kanalizacija) mapu u kojoj GDF napada jazbinu Stroggovca u

dubini kanalizacije. Na mapi se nalaze nodovi koje treba zauzeti. Prvi talas se odvija u vozilima, ljudi pokušavaju da dopru do ulaza u tunele, a za to vreme protivnici mogu da ili izvedu protiv udar ili da utvrde svoje položaje u bazi. Drugi talas se odvija u memljivim hodnicima kanalizacije, gde se ne koriste vozila, pa će igrači i na ovoj jednoj mapi moći da se naviknu na oba načina igre. Uskoro se očekuje još jedna mapa, kao i poliranje nekih mana koje su primećene u prvih desetak dana testa.

Za sada se može reći da je netcode bolji nego onaj iz Quake 4, ali da će naši igrači ipak morati da potraže igraonicu da bi u potpunosti uživali u Quake Wars-u. Igra izgleda sjajno, ali će imati i prilično visoke hardverske zahteve za maksimalno uživanje, no uz smanjenje rezolucije i detalja zadržaće prihvatljiv izgled uz dobre performanse. Takođe, verovatno će biti dodatno optimizovana do trenutka izlaska koji još nije zvanično najavljen, ali bi mogao da se dogodi vrlo skoro, možda i pre kraja avgusta. Nakon izlaska nas možda čeka još jedna velika bitka - Enemy Territory: Quake Wars protiv Team Fortress 2 za titulu najbolje timske pucačine.

Luka Zlatić





WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



Assassin's Creed

PREVIEW

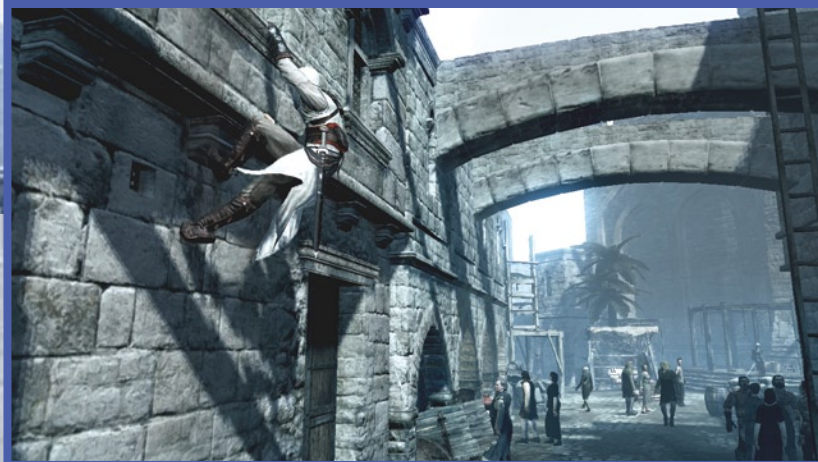


Dok ga obleću golubovi mladi Asasin izlazi iz svog skrovišta na krovu jedne od Jerusalemskih kula. Sa oštricom u ruci i mačem na ledjima hrabro istupa na lestvicu koja se nalazi ispred njega. Pogled levo, pogled desno, pronalazi balu sena koja će ublažiti njegov pad. Još jedan korak napred i graciozni skok u nepoznato. Kolena su podnela njegov pad. Misija počinje.

Ovako otprilike izgleda uvod u Assassin's Creed, potencijalni hit koji nam stiže iz Ubisofta. Iako je najavljen tek za Novembar tekuće godine, već je objavljeno dovoljno informacija da bismo stekli kakav takav utisak o ovom naslovu. A s obzirom da je isti prezentiran i na skoro završenom E3, nije bilo premišljanja da li će se naći u preview rubrici u ovom broju Playa!

Radnja se odvija daleke 1191, kada je na prostorima današnjeg Izraela besneo Treći krstaški rat. Assassin's Creed stavlja Vas u ulogu Altara, pripadnika Asasinske sekte, sa zadatkom da eliminisanjem devet ključnih figura te dobi okončate sukobe. Kako će se to kasnije ispostaviti, crno nije crno ni belo nije belo, te će se tokom kasnijih misija klupko razviti otkrivši potpuno druge namere vaših najamnika.

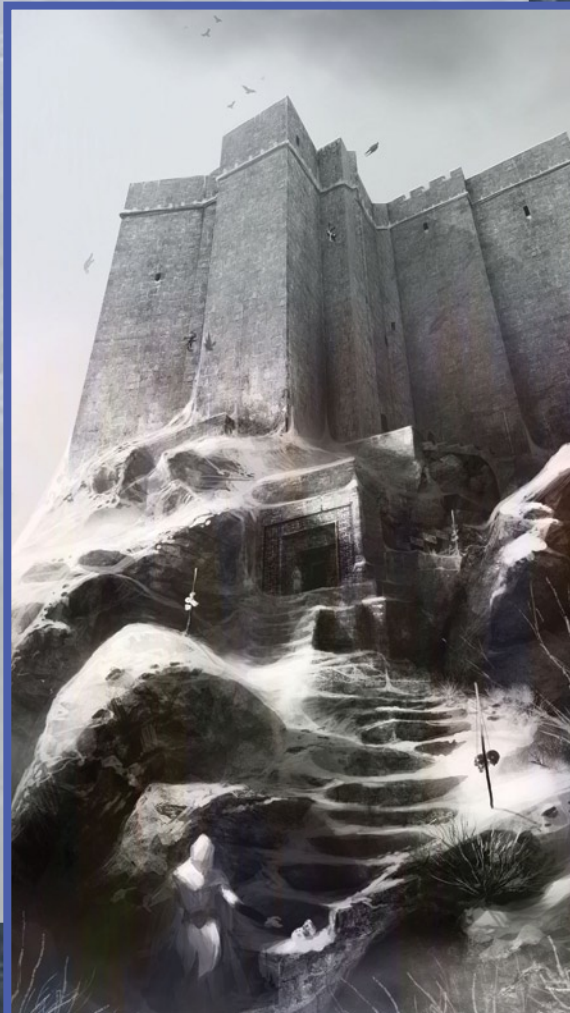
Misije su rasporedjene u tri grada, od kojih je za sad otkriven samo Jerusalem. Većina njih će se odvijati danju, stoga očekujte ulice pune ljudi, trgovce koji prodaju svoju robu, prosjake koje će Vam preprečavati put i tražiti novac, užurbane žene koje nose krčage vode



itd. Za red su zaduženi stražari, kojih će na pojedinim lokacijama biti u izobilju. Ukratko, očekuje Vas grad iz 12.veka koji vrvi od života, a Vi ćete u njemu morati da se snadjete.

Mada biste od jednog atentatora očekivali da se neprestano šunja, špijunira i vreba priliku da zgrabi svoj plen, u Assassin's Creedu do izražaja dolazi potpuno drugi tip igre. Sve misije su podeljene u tri dela: sakupljanje informacija i lociranje cilja; nalaženje mete i sam čin ubistva; beg sa mesta zločina i povratak u skrovište. Informacije možete nabaviti od svojih doušnika, prisluškivanjem tuđih razgovora ili preturanjem

po džepovima stražara koji je zadremao. U svakom delu misije važno je ostati neprimećen i ne izdvajati se iz mase. Onaj koji se izdvaja će privući pažnju stražara, što u nekim trenucima može biti pogubno, pogotovo ako se proćulo da je u gradu ubica. Vaše ophodjenje





prema okolini će i te kako imati uticaj na težinu misije: ukoliko uhvatite lopova okolina će Vas podržavati i truditi se da potpomogne buduću beg; pretucite prosjaka ili oborite prolaznika i straža će ubrzo biti obavještena o vašim postupcima.

i dalje važi za vrhunac u tehnici animacije, šta nas tek očekuje u Assassin's Creedu? Kontrola lika je odrađena do najsitnijih detalja, te će postojati odvojeni tasteri za kontrolu glave, leve i desne ruke, kao i nogu.

U poredjenju sa 500 telesnih animacija, koliko je imao junak Prince of Persia, cifra od 10.000 Altarovih animacija deluje stvarno impozantno.

Ako prvospomenuti

Borbe sa neprijateljima, kojim ova igra obiluje, neće se svoditi na nasumično kliktanje mišem, već zahtevaju neprestanu kontrolu kako nad vlastitim likom, tako i nad pozicijom protivnika, koji će gotovo redovno biti u brojčanoj nadmoći. Mete možete menjati jednim tasterom, dok će protivnik koji Vas napadne automatski postati onaj označen. Iako većina stražara pada nako samo jednog udarca, postoje i jači protivnici, koje je moguće eliminisati kombinacijom više udaraca. Ukoliko ste pak dovoljno spretni, istima se možete prišunjati iza ledja i rešiti ih se jednim udarcem.



Assassin's Creed bi trebalo da donese i novine u pogledu dizajna nivoa, koji će biti mnogo više prilagodjen igračkoj mehanici. Stoga ćete svaku pukotinu u zidu, svaku ivicu, šipku i lestvicu moći da iskoristite za penjanje, spuštanje, vešanje,

skakanje itd. Nema ograničenja, sve što vidite možete i iskoristiti, ne radi se samo o teksturi ili objektu koji služi da bi popunio prostor.

Na osnovu objavljenih recenzija, trejlera i fotografija, ova igra definitivno obećava. Ako ne zbog besprekornog dizajna nivoa, implementacije kompletnih srednjovekovnih gradova i maestralno odrađene borbe, onda zbog izuzetno šarmantnog producenta, Džejd Rejmond.

Uroš Miletić



KOMPLETNA PONUDA...

...NASLOVA NAJVEĆEG SVETSKOG IZDAVAČA IGARA



ELECTRONIC ARTS™



Extremecc • Živka Davidovića 13 • 11000 Beograd • Tel. +381 11 3809 143 • 3809 144
web. www.extremecc.co.yu • e-mail. distribucija@extremecc.co.yu

© Electronic Arts. All rights reserved.

Platforma: PC, PS3, Xbox360, PS2, PSP, Wii,
Razvojni tim: EA Canada
Izdavač: Electronic Arts
Izlazi: oktobar 2007.
Kontakt: www.nbalive.com

NBA Live 08

.....
• Nepobitna je činjenica da NBA Live već godinama
• stagnira i odavno ne može da drži korak
• sa NBA 2K serijalom koji ga je zaključno sa
• prošlogodišnjim izdanjem jednostavno pregazio.
.....

NBA Live 07 je definitivno predstavljao najcrnje poglavlje u istoriji franšize i primer svega što jedna sportska simulacija ne sme da bude – „obične“ verzije koje su dobili vlasnici PlayStationa 2 i PC-ja osim prosečne grafike (za PC standarde čak na granici podnošljivog) odlikovale su se bespotrebno iskomplikovanim kontrolnim sistemom i totalnim nedostatkom iole smislenih inovacija, sve začinjeno sa tonama bagova koji su u velikoj meri remetili igranje. Ni vlasnici next-gen sistema nisu bili bolje sreće jer su praktično poslušili kao zamorčiči neuspelih ideja programera (sistem izvođenja slobodnih bacanja je bio totalna katastrofa), a kap koja je prelila čašu bio je nestabilan frame rate koji je značajno kvario vizuelan utisak. Uvidevši konačno kakvog su monstruma stvorili, u kanadskom odeljenju najveće igračke kompanije na svetu najzad su došli do zaključka da je vreme da se vrate na početak i celu stvar smisle ponovo.



Konkretni dokaz da sve nije samo prazna priča? Hm, pa recimo, freestyle je postao prošlost. Feature na kome je NBA Live toliko insistirao retkima je prirastao za srce, pre svega jer za njim nije bilo preterane potrebe u praksi. Druga sjajna stvar koja se desila je prebacivanje komandi za zakucavanje i polaganje na jedan taster što je bilo potpuno razumno



rešenje koje smo i mi predvideli u opisu prošlogodišnje verzije. Ako se pitate kako onda birate na koji način ćete završiti akciju ako su dve funkcije spojene u jednu...pa, igra će to uraditi umesto vas. Zapravo, to i ne zvuči toliko loše, makar u teoriji. Playmakeri koji ne zakucavaju to neće činiti ni u NBA Live 08, tako da će svaki put polagati loptu. Naravno, Kobe Bryant, King James ili Shaq će se uvek radije odlučiti na silovito poentiranje, ali će oni to pokušavati samo u situaciji kada imaju dovoljno prostora za tako nešto. Stoga, utakmice ne bi trebalo da se pretvore u takmičenje u zakucavanju, čega smo se zaista nagledali u prošlosti. Fenomenalna ideja o prenošenju

realnih pokreta NBA zvezda koju smo prvi put videli u NBA 2K7 delom je prisutna i u NBA Live-u. 60 najvećih zvezda (makar po mišljenju EA) imaće njima svojstvene skok šuteve ali ne i zakucavanja, polaganja i rutine za izvođenje slobodnih bacanja kao igra 2K Gamesa. Kontroverznih rešenja će izgleda ipak biti a jedno od njih je Hot Spots. Ideja se bazira na tome da postoji

ukupno 14 pozicija za šut na kojima se igrači bolje ili lošije snalaze, što je veliko unapređenje dosadašnjeg sistema koji je prepoznavao samo 3 vrednosti. Da bi ste znali sa kojeg mesta je određeni košarkaš dobar ili ne, u svakom trenutku dok ste u napadu moći ćete da pritiskom na određeni taster dobijete kompletnu vizuelnu šemu na samom terenu.

Problem je naravno, prvo što ona dosta odvlači pažnju, kao i bojazan da će se izvođenje svesti samo na trčkanje ka crvenim zonama odakle su šanse za pogodak najveće. Bez obzira što EA tvrdi da se to neće desiti, i da je mnogo bolje voditi računa o tome da sebi obezbedite čistu poziciju na šut, posmatrajući „genijalne“ inovacije prethodnika, moramo biti vrlo skeptični.

Grafička unapređenja u odnosu na prošlogodišnju next-gen verziju su zaista nemerljiva a prvo što se primeti je izuzetan frame rate (obećano je da će biti zakucan na 60 frejmova u sekundi) kao i neverovatno detaljna lica igrača koja prevazilaze sve do sada viđeno. Naravno, EA je do sada prikazao samo modele nekolicine najpoznatijih košarkaša, pa ostaje otvoreno pitanje da li će i ostalima biti poklonjena ista pažnja, što bi nas da priznamo, jako iznenadilo.

Mnogo vremena je utrošeno i na nove animacije pokreta (ima ih na stotine) a posebno na koliziju između igrača, oduvek slabu tačku NBA Live-a. Upravo bi direktan kontakt između košarkaša trebalo da predstavlja vrhunac unapređenja na samom terenu i dobar način da se igra još više učini nalik televizijskom prenosu.

Najbolnija tačka ove najave odnosi se na PC verziju, koja nećete verovati, i ovaj put predstavlja običan PlayStation 2 port, navodno poslednji put. U eri prelepih igara kao što je Lost Planet, DiRT i pune ekspanzije DirectX 10 kartica, EA nas još jednom časti vizuelnom prezentacijom koju smo još pre 3 godine mogli da ocenimo kao ispodprosečnu, pa sa sigurnošću možemo reći da je ovo biti još jedno izdanje za zaborav. Sa druge strane, vlasnici PlayStationa 3 i Xbox360 zaista imaju čemu da se nadaju – ako ne ništa, ambiciozni pokušaj da se NBA Live vrati na staze stare slave sigurno će nagnati i konkurenciju da uloži još više napora u svoje kreacije.



Vladimir Dolapčev



KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Platforma: PC, PS3, Xbox360, PS2, PSP, Nintendo DS

Razvojni tim: Juice Games

Izdavač: THQ

Izlazi: Jesen 2007.

Kontakt: www.juiced2hin.com

Juiced 2

HOT IMPORT NIGHTS

Od kada se pojavio prvi Need For Speed Underground prosto smo postali preplavljeni igrama koje se bave uličnim trkama i koje čast izuzecima (pre svega se to odnosi na Midnight Club serijal) uglavnom zaboravite već posle par dana.



Sličan utisak je ostavio i Juiced, koji apsolutno ničim nije uspeo da se izdvoji niti da ugrozi franšizu Electronic Artsa. Stoga, pomalo nas je iznenadio podatak da se uopšte radi na nastavku kao i velike ambicije sa kojima se ušlo u njegov razvoj.

Kako ovaj put ništa ne bi prepustio slučaju, razvojni tim je sklopio ugovor o saradnji sa Hot Import Nights, jednim od najslavnijih autošoua u svetu,

posvećenog u potpunosti „nabudženim“ automobilima koji vode poreklo van Severne Amerike. Ono što je postavljeno za cilj jeste što vernije prenošenje atmosfere jednog ovakvog događaja, što pored ogromne mogućnosti za sređivanje vozila obuhvata i muziku izvođača koji se pojavljuju na njima

kao i prave, oskudno obučene lepote bez čijeg učestvovanja ovakvi spektakli deo svoje atraktivnosti. Ujedno, to znači da Juiced 2 obrađuje jedno stvarno





Juiced girl

Domaćica Juiced 2 je Ursula Mayes, devojka koja je osvojila priznanje za najljepšu u izboru koji je Hot Import Nights organizovao 2005. Osim što redovno učestvuje na događajima koje organizuje HIN, Ursula vodi izbor za Miss 2008. i angažovana je u kvizu Deal or No Deal (u našoj zemlji poznat kao Uzmi ili Ostavi). Za nas kojima je gaming zauvek u krvi, da napomenemo da je ova lepotica strastveni igrač i da istu osobinu kod muške populacije vidi samo kao plus. Ostaje nam samo da uzdahnemo...

legalno takmičenje što mu već u startu daje ako ne prednost, onda makar određeni stepen originalnosti u odnosu na sve što smo videli do sada.

Svakako, najvažnija stvar je ogromna mogućnost za podešavanje automobila, kojih ima čak 93! Konačan spisak nažalost nije dostupan, ali će se na listi pored pomalo konfekcijskih automobila kao što su Mini Cooper S, Mazda RX-7, Honda S2000, Toyota Supera sasvim izvesno pronaći pravi superautomobili poput Pagani Zonde, Aston Martina DBR9, Lamborghinija Gallarda ili Koenigsegga CCX-a.

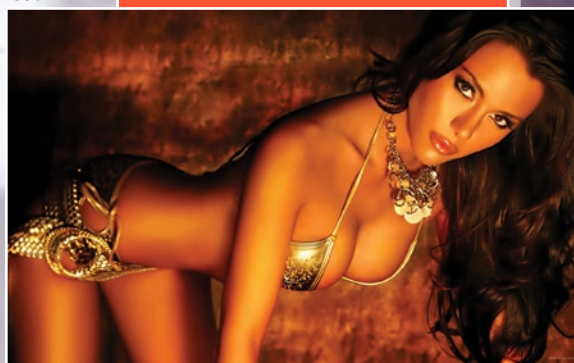
Radi što boljeg vizuelnog utiska ali i poboljšanja performansi možete promeniti izgled svetlosnih grupa, dodati/izmeniti „suknjice“, prednje i zadnje spojere, promeniti način otvaranja vrata, retrovizore...bukvalno sve što vam padne na pamet. Naravno, sve potrebno za upgrade kupujete od pravih proizvođača, a ako budete lepili njihove nalepnice na automobil, obezbedićete sebi popuste! Čak je i samom kreiranju vozača posvećena velika pažnja, što se manifestuje kroz odličan editor i mogućnost kupovine dodatne odeće.

Karijera je osmišljena na sličan način kao u Test Drive Unlimitedu, što znači da je možete igrati u single playeru ali i kada ste online (logično, nemoguće je kombinovati oba moda). U drugom slučaju, postoji opcija da posmatrate trke i kladite se na nekog od učesnika, što može istovremeno učiniti do 1000 igrača. Da biste napredovali iz najnižijih liga ka onima u kojima voze najbolji biće potrebno da ispunite određeni broj ciljeva kao što su dostizanje određene brzine, pobeđivanja

na trkama i svega što smo već do sada viđali u sličnim igrama. Svi događaji su podeljeni na klasične i drift trke (obe kategorije su ravnopravno zastupljene) koje poseduju veći broj poddisciplina.

Interesantna ideja jeste da Juiced 2 pažljivo beleži vaš vozački stil i kreira „Driver DNA“ nešto što je već dosta dugo prisutno u borilačkim igrama kao što su Dead or Alive ili Tekken. Za vreme koje dok ste na stazi kompjuter prati koliko često koristite nitro, kako ulazite u krivine, branite poziciju ili napadate svrstavajući vas bliže kategorijama „wild“ ili cool. Na taj način stvoren vozački profil ćete moći da podelite sa svima, ali i da preuzmete DNA onih igrača sa kojima želite da se trkate, kako biste ih što bolje upoznali pre okršaja na stazi.

Kontrolni sistem je barem po rečima programera, kompromis između arkade i simulacije, sačinjen tako da bude lak za uhođavanje, ali opet dovoljno izazovan da ga ne možete savladati bez duže vežbe. Next-gen look (koji je na svu sreću rezervisan i za PC verziju) podrazumeva intenzivnu upotrebu motion blura, odlično modelovane automobile (svaki ima realno urađenu unutrašnjost) i detaljan model oštećenja, za koji još uvek ne znamo u koliko će meri uticati na performanse. Dizajn staza takođe



obećava i obuhvata izuzetno egzotične lokacije (Rim, Pariz, London, Sidnej, San Francisko...) na kojima je u stvarnosti nemoguće organizovati ovakva takmičenja.

Iako smo se tokom godina nagledali sličnih ostvarenja, moramo da priznamo da Juiced 2 ima potencijal da unese nešto novo, pa možda čak i postane benchmark za sve vožnje koje se bave ovom tematikom. Ako ne bude bilo odlaganja i igra se zaista pojavi već početkom jeseni, ubrzo ćemo moći i sami da se uverimo koliko su ova predviđanja realna.

Vladimir Dolapčev



Platforma: PC, PS2, Wii
Razvojni tim: Hydravision
Izdavač: Playlogic
Izlazi: septembar 2007.
Kontakt: www.playlogic.nl/games/?id=obscure2

Obscure II

Od kada se pojavio prvi Resident Evil, na tržištu video igara nikada nije vladala oskudica naslova koji su mogli da se okarakterišu kao survival horori. Na stranu velike varijacije u njihovom kvalitetu, tek činjenica je da praktično nije bilo ostvarenja koja su pokušavala da dočaraju atmosferu klasičnih teen slashera poput Scream serijala ili recimo The Faculty. Sve to do trenutka kada je na scenu stupio Obscure.

Bez obzira na prosečno izvođenje, Bonima koji su ga probali u sećanju je ostalo inovativno izvođenje u dvoje, sasvim solidna atmosfera i mogućnost upravljanja (doduše na smenu) grupicom tipičnih srednjoškolaca što je samo pojačavalo utisak da se zaista nalazite usred filmskog ostvarenja. Na našu veliku sreću, zanemarujući skroman tržišni uspeh Hydravision je pokazao da nije izgubio veru posvetivši se izradi mnogo ambicioznijeg nastavka koji će nadamo se, proći mnogo bolje.

Ako volite filmove koje smo već pomenuli (a posebno Rodrigezov Faculty na koji nas ovaj nastavak jako podseća), *Obscure II* je ostvarenje svih snova – celokupna priča dešava



se na Fallcreek Univerzitetu, nekoliko godina nakon događaja u srednjoj školi Leafmore koje smo ispratili u originalu i prati sudbinu momaka i devojaka koji su ih preživeli. Zaplet je krajnje bizaran i uključuje pretvaranje studenata u čudovišta, sve kao posledica ispijanja čaja od listova biljke koja se misteriozno pojavila u kampusu. Nakon uvodne animacije koju nećemo prepričavati odmah kreće akcija – likovi startuju opremljeni puškom odnosno bejzbol palicom (pogodite šta je efikasnije) i tada



se primeti da je kontrolni sistem sasvim solidan, omogućavajući vam manuelno ili automatsko nišanje (koje sudeći po demou za PlayStation 2, jako dobro funkcioniše u praksi).

Iako je namenjen igranju u društvu (što i mi strogo preporučujemo), *Obscure II* je prilagođen i situacijama kada ste sami. U tom slučaju drugog lika kontroliše kompjuter, ali u svakom trenutku se možete prebaciti u njegovu kožu. Još važnije, kada god želite u igru možete da uključite živog saigrača. Akcenat je uvek bačen na saradnju, pa je čak i inventar zajednički, što znači da protagonisti uvek mogu da međusobno izmenjuju opremu i stvari koje trenutno imaju u svom posedu. Još jedna dobra stvar je mogućnost promene oružja preko digitalnog krstića (pod uslovom da igrate na dual analog džojpedu koji je praktično obavezan), što je već provereno rešenje koje smo do sada sretali u mnogim kvalitetnim ostvarenjima. Programeri su se zaista potrudili da eliminišu mane originala vezane za potrebu da oba lika uvek moraju da budu u istoj prostoriji, pa je sada moguće da se jedan od njih izdvoji ako je to potrebno. Mnoge zahtevke ipak zahtevaju koordinaciju između 6 glavnih junaka (koji su naravno drastično različitih sposobnosti), tako da se rešavaju timski.

Grafički, ne treba puno očekivati od PC varijante, s obzirom da razvija istovremeno sa onima za PlayStation 2 i Wii. Ipak, po screenshotovima možete zaključiti da će vizuelne karakteristike biti više nego pristojne, sa dobro modeliranim likovima i solidnim svetlosnim efektima. Hydravision za sada ipak izbegava priču o

tehničkom aspektu, odnosno razlikama između verzija, kao i na koji način će biti implementirano izvođenje na Nintendovoj platformi.

Za muzičku podlogu, još jednom je zadužen



Bostonski Simfonijski Orkestar i dečki hor Pariske Opere a nije poznato i da li će biti licencirane punk-rock muzike (u originalu smo mogli da čujemo Sum 41 – Still Waiting) toliko esencijalne za jedan tinejdž horor.

Dužina igre bi trebalo da bude oko 15 sati, što je otprilike duplo više od prethodnika, i rekli bismo, neka idealna



mera za naslov ovog tipa. S obzirom na unikatnu atmosferu i insistiranje na modu za 2 igrača ostaje nam samo da programerima držimo palčeve da krajnji proizvod koji dobijemo bude ako ne vrhunsko, onda bar ostvarenje koje će proći vrlo zapaženo kod šire populacije i zavredniti i neko novo poglavlje u budućnosti.

Vladimir Dolapčev





Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art

Codemasters/Liquid Entertainment

Izlazi: Tokom 2008.

Kontakt: <http://www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2476>

Rise of the Argonauts

Uspon mornara sa Arga je još jedna RPG igra koja nas očekuje u skorijoj budućnosti. Pojaviće se u nekom, još neodređenom, trenutku tokom 2008. godine, a na njoj radi Liquid Entertainment, firma koja je odgovorna za relativno uspešni Dragonshard. Kao što možete da pretpostavite, igra je bazirana na čuvenom mitu o Jasonu i Argonautima i potrazi za zlatnim runom, ali je kao što to obično biva kod igara mit uzet samo kao polazna oshova, a mnogo toga je izmenjeno. Ova verzija kaže da je Jason već kralj svog ostrva i da se sprema njegovo veličanstveno venčanje. Nažalost, na dan venčanja buduća kraljica biva mučki ubijena i jedina nada da se vrati u život je pronalaženje zlatnog runa. Kralj skuplja grupu heroja, ukrcajaju se na brod Argo i kreću u potragu.

Igra će se odvijati po Egejskom moru, na petneast ostrva koja će se međusobno dosta razlikovati iako će, naravno, postojati određena zajednička nota. Kako u mnogim verzijama mita broj Argonauta varira od 40 do 55, tako ni ovde još nije potvrđeno koji će sve heroji stajati rame uz rame sa Jasonom. Sigurno je da će od glavnog junaka u jednom trenutku pratiti dva heroja koji će mu svojim karakterističnim veštinama i sposobnostima pomagati. Na prvoj zvaničnoj prezentaciji prikazani su Herkul i Atalanta, najavljeni su Ahil i Odisej, a prilično je izvesno pojavljivanje Tezeja i Orfeja.

Grčki mitovi se mogu pohvaliti i širokim partenonom bogova, što će takođe biti iskorišćeno u igri. Atina, Aris, Hermes i Apolo su četiri boga koji će imati veliku ulogu u igri. Svaka akcija Jasona i njegove grupe utiče na "božansku milost". Što više uspešnih misija uradite za bogove, to ćete više bonusa imati. Naravno, sva božanstva su sujeta i lako ih je iznervirati. To ćete postići ako neki od njih pomisle da ih zapostavljate, a

drugima više pomažete, a naročito ako ih potpuno ignorišete. Takođe, neće im se dopasti ni ako primete da se nalazite u sigurnoj zoni i baš trudite da budete dobri sa svima, tako da će pravilno ophođenje prema njima biti zanimljiv deo igre. Verovatno će nešto slično postojati i u međusobnom odnosu Argonauta, slično kao u KOTOR-u ili Jade Empire-u.

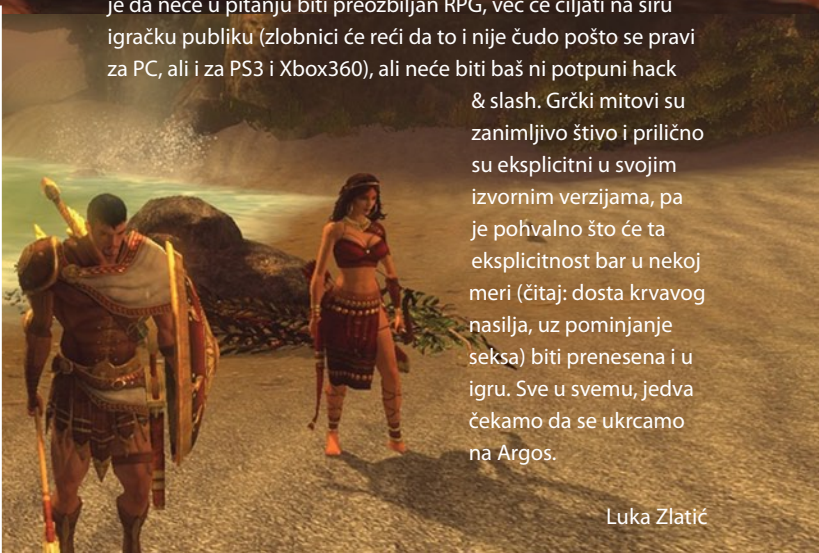
Opušten pristup mitovima se ogleda i u tome što su misije u igri inspirisane ne samo podvizima koje su Argonauti izveli, već i mnogim drugim pričama iz grčke mitologije. Jedina za sada prikazana misija se tiče boginje Artemis, koja posadi Argosa daje zadatak da pronađu i poraze Adonisa koji je pretvoren u ogromnog divljeg vepa kao kazna što je deflorisao čednu drijadu. Nagrada je magični Orionov pojas. Iako će u igri biti moguće na putu do Adonisa pomagati lokalnom stanovništvu koje će zauzvrat pomoći u borbi protiv ovog monstruoznog svinčeta, ovde su junaci odmah prebačeni do glavne bitke. Tokom bitke smo primetili par stvari. Prva su već pomenute razlike između likova, pa je Herkul na svoje junačke grudi prihvatio zatrčalog Adonisa i zaustavio ga. Dok su se njih dvojica rvali Atalanta je zasipala protivnika strelama, a Jason ga je udarao mačem. Druga su rane koje su realistično ostajale na telu gigantskog vepa. Cilj "Tečnih" je da igra što je više moguće podseća na film, što znači da imaju spremne teksture za što više različitih rana, ali i animacije za sve moguće poteze, što postižu posebnim animiranjem svakog dela tela.

Najavljen je i kooperativni mod, ali bez ikakvih detalja, tako da ćemo o njemu više pisati kada nađemo dodatne informacije.

Za sada prikazano izgleda sasvim fino, i ako se taj kvalitet prenese na čitavu igru, možemo biti zadovoljni. Očigledno je da neće u pitanju biti preozbiljan RPG, već će ciljati na širu igračku publiku (zlobnici će reći da to i nije čudo pošto se pravi za PC, ali i za PS3 i Xbox360), ali neće biti baš ni potpuni hack

& slash. Grčki mitovi su zanimljivo štivo i prilično su eksplicitni u svojim izvornim verzijama, pa je pohvalno što će ta eksplicitnost bar u nekoj meri (čitaj: dosta krvavog nasilja, uz pominjanje seksa) biti prenesena i u igru. Sve u svemu, jedva čekamo da se ukrcao na Argos.

Luka Zlatić



36

Lost Planet

U proteklom broju magazina PLAY doneli smo vam najavu ove igre, sada se pak bavimo njenim izdanjem na PC-ju. Kao

sto smo tada rekli, u pitanju je razbibriga i pucačina za nekoliko vrućih letnjih dana, a da li smo ostali pri tom mišljenju, proverite u reviewu.



39

Overlord

Overlord je nova "upravljачka"

simulacija, ako se tako može reći, u kojoj ste vi zli gospodar i kontrolišete svoje podanike. Onaj "prstohvat" koji dodaje

na vagu predstavlja humor koji je sveprisutan u ovom naslovu.



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA

84

od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

65

Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

22

Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

36 – 37	Review: Lost Planet: Extreme Condition
39 – 41	Review: Overlord
42 – 43	Review: Transformers the Game
44 – 45	Review: Driver: Parallel Lines
49	Wii: Resident Evil 4

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor





BEOGRID COMMUNITY NETWORK - RAJ ZA GEJMERE

BEOGRID je unikatna mreža po svojoj topologiji jer dozvoljava nesmetan transport između korisnika punom brzinom, potpuno simetrično, čak i bez upotrebe interneta. To znači da svaki korisnik, samo uz osnovnu pretplatu (470 dinara za 30 dana) može sa svim drugim korisnicima uživati u bilo kojoj multiplayer igri, koju bilo koji od korisnika može da hostuje, kao i u dedicated multiplayer serverima koji su dostupni unutar mreže i održavani od ekipe BEOGRID-a. Da bi ceo multiplayer ugođaj bio potpun, dostupni su još i TeamSpeak dedicated server za real-time glasovnu komunikaciju, Jabber server za instant message komunikaciju i IRC server za online chat. Postoji i forum koji je dostupan za sve članove i na kome se razmenjuju iskusta, zakazuju mečevi, organizuju klanovi, itd. BEOGRID Network Community je jedina zajednica korisnika koja je uspela da preraste iz virtuelnog multiplayer-a u REALNI multiplayer jer postoje mečevi u malom fudbalu koji se igraju svakog vikenda i na kome su ekipe sastavljene isključivo od članova BEOGRID mreže.



Mreža je izgrađena po Ethernet standardu i omogućava korisnicima brzine transporta od 1Mb/s (MIN), 5Mb/s (STANDARD) do 100Mb/s (MAX). Pri ovim brzinama multiplayer radi kao da ste u igraonici, a fajlovi koji vam mogu zatrebati (update, patch, mape...) se skidaju momentalno. Veliki broj korisnika na mreži uživa u 100 Mbit-nom LAN-u. Ovi korisnici se zovu BANDWIDTH SLAMMER-i. Zamislite da možete da skinete 700MB od komšije na drugom kraju bloka za samo 2 minuta.

BEOGRID mreža broji preko 2000 korisnika od čega je u svakom trenutku aktivno oko 300 što je ogromna baza korisnika iskusnih u multiplayer okršajima. Uvek ima raspoloženih za partiju ili dve. Dedicated serveri na BEOGRID-u su non-stop puni i stalno se dodaju novi kako bi svi zainteresovani igrači mogli da pristupe u svakom momentu. Mreža je najrasprostranjenija u novobeogradskim blokovima, ali je takođe prisutna i u drugim delovima Beograda kao i u Novom Sadu i Obrenovcu. Ako stanujete u blokovima 44, 45, 61, 62, 63, 64, 70, 70A, 71, 72 javite se odmah jer su u toku fenomenalni popusti. Iste popuste moguće je ostvariti i na drugim lokacijama ako se odjednom prijavite više korisnika iz jedne zgrade. BEOGRID mreža je community mreža i u njoj se uvek stvore bolji uslovi za grupe korisnika nego za pojedinačne korisnike. Ovo se odnosi kako na cenu, tako i na brzinu uvođenja mreže. Sa većim brojem prijavljenih novih korisnika na istoj lokaciji, BEOGRID sponzorise kvalitetnu LAN infrastrukturu, neprekidno napajanje i 802.11a bežični sistem. BEOGRID konstantno ulaže u mrežu, renovira je i povećava kapacitete, baš zato su gore spomenuti blokovi najbolje razvijeni - u njima su zajednice korisnika najveće i najaktivnije. Tako je ovde populacija BANDWIDTH SLAMMER-a i najmasovnija.



PROVERITE DA LI SU SVI VRHUNSKI GEJMERI BEOGRADA VEĆ U BEOGRID MREŽI!

BEOGRID Network, Nehruova 82a, Novi Beograd, 2016750, www.beogrid.net, info@beogrid.net



BEOGRID

PLAY!

Lost Planet: Extreme Condition

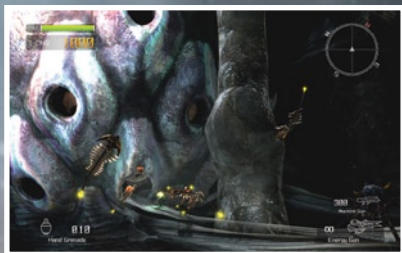
Nakon što je potpuno zagadilo planetu sa koje potiče, i potrošilo sve prirodne resurse, čovečanstvo se okrenulo ka zvezdama i kolonizaciji drugih sistema. E.D.N. III je jedna od kolonizovanih planeta, prekrivena većitim snegom i ledom, i nastanjena Akridima, insektoidnim bićima. Pre nego što se od života na EDN-u odustalo, otkriveno je da Akridi generišu T-ENG (termalnu energiju) koju je moguće sakupljati i koristiti, tako da je lov na njih postao osnovno sredstvo za život. Za to vreme velika korporacija NEVEC radi na projektu teraformiranja planete, što bi je učinilo jako sličnom Zemlji, i uništilo Akride.

Lost Planet: Extreme Condition, zimski hit sa Xbox 360 konzole, sada ima priliku da postane i letnji hit na PC-u. Igra prati Waynea, mladića koji u grupi sa ocem Galeom, kreće na istraživačku misiju. Nažalost, napada ih Green Eye, gigantski Akrid kom ne mogu ništa iako su opremljeni najmodernijim oružjem i VS-ovima (Vital Suit – robot kojim pilotira jedna osoba i specijalno je opremljen za borbu). Wayne jedini uspeva da preživi, ali ostaje onesvešćen, zakopan pod snegom u svom VS-u. Pronalazi ga i spašava troje mladih snežnih pirata, pa im Wayne, koji je izgubio veći deo svog sećanja, zauzvrat pomaže. Lost Planet je podeljen na jedan-aest misija koje su međusobno povezane scenama koje pričaju jednu prilično klišeiziranu priču punu suludih obrta i bez ikakve karakterizacije likova. Ipak, i pored svih mana, priča je dovoljno zanimljiva, da vam neće smetati što filmovi ponekad prekidaju akciju posle samo par minuta.

Klasičan sistem igranja pucačina je donekle izmenjen. Wayne je opremljen spravicom (harmonizer) koja koristi T-ENG za regenerisanje njegovog tela, pa ga je samim tim izuzetno teško poraziti. Čak i kada izgubite svu energiju, ne gubite život, već će se ona preko harmonajzera dopuniti iz T-ENG rezervoara, koji je vrlo lako dopunjavati pošto bukvalno svaki protivnik i 90% objekata na mapi ostavl-

jaju baricu energije iza sebe. Glavni junak je takođe izuzetno vešt pilot VS-a, pa će ga uskakanje u jedno takvo "odelo" učiniti još moćnijim. Zapravo, toliko je jak da je igranje na normal nivou težinu izazovno bukvalno na dva mesta (osim toga načini da poginete su ili pad sa ogromne visine, upadanje u lavu ili stajanje u mestu dok se ne smrznete – pošto se T-ENG konstantno troši), dok tek na hard i posebno extreme (otključava se kada se pređe Hard) nivoima igra dobija željeni intenzitet i pruža pravu zabavu. Jedan od razloga za to je možda i dobro implementirana mogućnost igranja na kombinaciji miša i tastature koja je svim igračima pucačina mnogo





prirodniji izbor od gamepada. Iako postoji minimalan lag prilikom pomeranja miša, uvek je jednak i lako je navići se na njega

Broj različitih protivnika, oružja i VS-ova je prilično visok, pa su svi nivoi zanimljivi i pored toga što postoje tri vrste okruženja u kojima se odvijaju. Kao što ćete sve ljudske protivnike najlakše eliminisati pucajući im u glavu, i veći Akridi imaju svoje ranjivo mesto. Prepoznate ga po žutoj boji, karakterističnoj za spremište termalne energije. Iako ih je sve osim onih najvećih moguće uništiti i pucanjem u bilo koji deo tela, gađanje u spremišta taj proces daleko ubrzava i olakšava pretvaranje opasnog insekta u ledeni kip. Akridi i protivnički VS-ovi sa kojima se borite na kraju svake misije imaju klasičan arkadni obrazac ponašanja. Nekoliko različitih napada koje koriste u zavisnosti od vaše pozicije i količine energije koju su izgubili, i bar jedno ekstra ranjivo mesto koje treba maksimalno iskoristiti. Arkadni osećaj je dodatno pojačan zbog novčića koji su razbacani po nivoima (svaka težina ima drugačiji raspored) i koje možete da skupljate. Ipak, fali još neki motiv da se nakon prvih osam do deset sati uloženi u nju, što je dovoljno za prelazak kampanje, još nekada vratite ovoj igri.

Ukoliko imate dovoljno jaku

igračku mašinu, Lost Planet će izgledati odlično (1280x720 je sasvim dobra rezolucija za monitore od 19 inča). To znači procesor sa dva jezgra, 2 GB RAM-a i 7900GT ili ekvivalent za DirectX9 verziju, ili 8600GT za DX10 verziju. Takođe, neophodno je instalirati najnovije drajvere bilo za ATI bilo za Nvidia kartice, koji su specijalno sređeni da isprave česta izbacivanja iz igre ili potpunu nemogućnost pokretanja iste. Kada ispunite ove uslove možete da uživate u bespućima snega i leda koja nikada nisu ovako dobro izgledala, kao i ruševinama starih ljudskih gradova. Utisak dodatno podižu sjajni efekti snega koji pada i vetra koji ga diže oko vas. Da je napucavanje sa vanzemaljcima, snežnim piratima i pripadnicima NEVEC-a samo još malo intenzivnije, ova igra bi imala bolju atmosferu od F.E.A.R.-a, ovako ipak malo zaostaje. Od nekoliko grupa protivnika, najimpresivnije izgledaju Akridi, naročito oni veliki, koji čekaju na kraju nivoa. Svaka pohvala ide dizajnerima koji su "preradili" komarce, moljce, meduze i škorpije tako da izgledaju stvarno, zastrašujuće i vanzemaljski, a tu su i originalna čudovišta koja zaslužuju još više ocene.

Najveća mana kod izgleda igre je što su DX9 i 10 verzije toliko slične da je golim okom teško primetiti razliku, osim više maksimalne rezolucije i još nekoliko podešavanja, a i bez poboljšanja performanse opadaju. U Capcomu obećavaju da će se to uskoro srediti, te da će razlike između verzija biti značajnije, a bez gubitka performansi.

Još jedna nedovršena stvar je igra za više igrača. Da, moguće je igrati PC protiv Xbox360, i da, postoje svi modovi kao i na konzoli, ali pristup partijama je očigledno bagovan i ponekad je potrebno mnogo vremena pre nego što se priključite ne željenoj, nego bilo kojoj partiji. Naravno, i na tome se radi, pa vrlo brzo možemo očekivati bar jedan patch. Da je igra izašla 100% spremna dobila bi i nešto veću ocenu, ali je i ovako jedna sasvim zabavna

i zanimljiva pucačina iz trećeg lica, koja sjajno izgleda i koju svakako vredi odigrati bar jednom. Kratko ali slatko.

Luka Zlatić

Za: Sjajna grafika. Zabavne misije.

Protiv: Kratka kampanja. Loša priča. DX10 još ne radi kako treba.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2 GHz, 1 GB RAM-a, GeForce 6600 ili Radeon X800.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra mogu da prikažu ovu igru u 1280x1024, sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.lostplanet-thegame.com

Cena: oko 45 evra.

Nintendo®



wii™

move you



www.wii.com

Zvanični distributer: **COMPLAND**, 011.309.95.95 www.compland.co.yu

© 2006 NINTENDO. TM. ® I WII LOGO JU ROBE MARKI NINTENDO. I VA PRAVA ZADRŽANA. ZAJEDRO SA PRAVIMA ZA IGRE, SOGARNIO, MUZIKU I PROGRAME ZAKOROM ZAŠTIĆENO.

Overlord

SCENA

82



Nakon mnogo godina ratovanja, došlo je vreme da se odmorim. Nadao sam se da će mrak oko mene večno trajati. Ne znam koliko je vremena prošlo, ali tamu su prvo narušili zvuci magičnog obreda, a uskoro i nejasni obrisi koji su se brzo uklopili u jasnu sliku. Bića slična gremlinima su me okružila i pomogla da se izvučem iz svog kamenog ležaja. Najstariji i najmudriji među njima mi je ponudio da budem njihov vrhovni vođa, da nemilice koristim njihove živote kako bih ostvario sopstvene ciljeve, da sakupim ogromno bogatstvo, da porazim neprijatelje, potlačim seljake i kidnapujem prelepe princeze... Bila je to dobra ponuda.

Srećom po nas obične smrtnike, a zahvaljujući studiju Trijumpf i izdavaču Codemasters, i mi možemo da dobijemo ovakvu ponudu od simpatičnih gremlinčića iz igre Overlord. Ovaj naslov bi se mogao nazvati hibridom strategije i arkade uz poneki RPG element, a po izvođenju najviše podseća na Pikmin, samo što ima potpuno drugačiju atmosferu. Iako vodite Overlorda, oklopljenog ratnika, glavni su gremlinoliki podanici (minions) koji trčkaraju po mapi i rade sve prljave poslove. Podeljeni su u četiri vrste koje se razlikuju po karakteristikama. Prvi, sa kojima počinjete igru, su braon podanici koji su klasične tabadžije i mogu da se naoružaju i oklope stvarima na koje naiđu tokom igre, bili to mačevi ili ruke zombija, kacige ili kapice napravljene od bundeva. Preostale tri vrste morate pronaći tokom igre. To su crveni, koji su otporni na plamen i bacaju male vatrene loptice na protivnike. Zatim zeleni koji su otporni na otrove i izuzetno su opasni kada skoče na leđa protivniku. Kao i plavi, koji mogu da se kreću po vodi, i da vraćaju komirane minione u život. Broj podanika koje je moguće voditi odjednom je ograničen, ali se povećava za po pet kada se nađu određeni objekti. Takođe, većina poraženih bića ostavlja

za sobom svetleću loptu energije u jednoj od četiri boje. Skupljanjem tih lopti, povećava se broj podanika koji čekaju u zamku spremni da uskoče u borbu kada neki od prethodnika padne na bojnopolju. Broj podanika je moguće povećavati konstantnim "farmovanjem" na određenim lokacijama, i borbama u tamnicama zamka, kada je moguće izabrati bilo kog ranije poraženog protivnika.

Sam Overlord nije naročito vešt borac, bar ne u početku... Kreće se prilično smotano, slabašan je, lako gine i ima samo jednu magiju. No, tokom igre moguće je pokupiti objekte koji dodaju još energije ili mane, pojačavaju ofanzivne i defanzivne magije (neke od njih su jako korisne), a tu su i tri kazana za topljenje različitih metala. Moguće je sebi iskovati tri oružja – malj, sekiru i mač koji se razlikuju po brzini i snazi, zatim novi šlem i oklop. Prilikom kovanja možete narediti podanicima da uz vesele usklrike uskoče u topljeni metal i ulože svoju životnu silu u vašu novu ratnu opremu. Na isti način,

moguće je i unaprediti staru opremu. Podanici istu radost prikazuju i kada skaču u plavi (za manu) ili crveni (energija) otvor na kipovima koji se mogu naći po svetlu, u kom slučaju njihova životna energija služi da se dopuni ona koju je Overlord izgubio.

Vrhovni vođa ne bi bio to što jeste da ne izgrađuje svoj zamak. Iako je u početku u pitanju tek ruševina, vrlo brzo će, uz pomoć pronađenih predmeta i zlata ponovo zasijati punim sjajem. Tu su i dve potencijalne ljubavnice (inače rođene sestre potpuno različitih karaktera) koje će imati svoje ideje o dekoraciji



prostorija, ali i dodati određene sposobnosti nekim od miniona. A vodiće računa i o sreći samog Overlorda.

Sistem igranja je prilično jednostavan. Krećete se po mapi i kada ugledate nešto što vas zanima, jednostavnim pritiskom na dugme naredite podanicima da to nešto ubiju, razbiju ili donesu do vas ili portala koji vodi u zamak. Kao i uvek, oni će to učiniti sa osmehom, bez obzira na žrtve. Drugo dugme priziva podanike ka vama, a postoji i mogućnost da ih pritiskom na oba dugmeta miša i njegovim pokretanjem navodite ka mestu koje Overlordu nije dostupno. Iako se može učiniti da je ovaj sistem pomalo repetitivan, već posle prve trećine počinju da se uvode lagane logičke zavrslame, pa igra ostaje zanimljiva do samog kraja.



Friend to the Flowers and Trees

Kako se sve odvija u fantastijskom svetu, prisutni su klasični elementi, ali prikazani drugačije. Naići ćete na potlačeno selo čiji stanovnici žive u stalnom strahu od krvoločnih hobita. Mračnu vilenjačku šumu u kojoj žive depresivni vilenjaci i plodovi noćnih mora njihovog vođe Oberona. Deo vilenjaka je zarobljen i radi u rudnicima patuljaka koji su željni zlata i ničega drugog. Na kraju svake lokacije, u najboljem arkadnom stilu nalazi se glavni protivnik koji ima određen sistem napada i kog ćete pobediti kada mu pronađete slabu tačku.

Tehnička strana igre je sasvim fino odrađena. Dizajn vuče na pomalo bizaran fantastijski strip ili crtani film, i izgleda vrlo dobro, zahvaljujući i dobrom korišćenju specijalnih efekata. Kritike se mogu uputiti na račun toga što su mnogi NPC-evi identični, ali pošto nisu mnogo bitni za igru to nije velika mana. Takođe, animacije



su pomalo čudne i čini se da neki likovi nemaju težinu. Muzika je, u trenucima kada je ima, odlična i potpuno u stilu epskih filmskih hitova, a zvučni efekti su sasvim dobri. Oduševljeni uzvici miniona kada pronalaze novo oružje ili Overlordu predaju torbicu punu zlatnika su sjajni, ali ih ima malo vrlo brzo počinju da se ponavljaju. Jedine prave mane su što će nekim igračima kontrole možda biti malo komplikovane (bar u početku), i što nakon jednog prelaska igre koji traje petneastak sati, biti malo razloga ponovo joj se vratiti. Treba spomenuti i pokušaj da se napravi mod za igru u više igrača koji ne funkcioniše najbolje, a i nije naročito zanimljiv.

Overlord je naslov vredan svačije pažnje - odlično je zamišljen i izveden, prilično je originalan, ima sjajnu atmosferu. Mogao bi da bude i pravi hit ovoga leta. A možda i prvi vesnik novog pokušaja firme Codemasters da se vrati na veliku scenu izdavača igara.

Luka Zlatić

PLAY! QUICK FACTS

Za: Dobro je biti zao. Odličan humor, uz dosta očiglednog parodiranja Gospodara prstenova. Lepa grafika.

Protiv: Teško da će neko odigrati Overlorda dva puta. Očajan multiplayer.

Minimalna konfiguracija : Procesor na 2 GHz, 1 GB RAM-a, GeForce 6600 ili Radeon X800.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 7600GT su sasvim dovoljni da širite zlo po zemlji u 1280x1024, sa grafikom podešenom na "high".

Kontakt: <http://www.codemasters.co.uk/overlord/index.php>

Cena: Oko 45 evra za PC, oko 55 za Xbox360.

Transformers the Game

SCENA

49

Transformers! Less than meets the eye! Za razliku od filma koji je sasvim zabavan, igra koja ga prati je možda i najveće razočarenje ove igračke sezone. Iako je pedigree firme koja je pravila igru, kao i obećanja iz njihovog odseka za marketing obećavala mnogo više, a o kul faktoru koji donose gigantski roboti da ne pričamo, dobili smo jedva prosečan naslov. Ako se ne računa odlično urađen uvodni film loši utisci se nižu jedan za drugim od samog starta igre. Prvi klik na dugme odlučuje da li ćete igrati kombinacijom miša i tastature ili na gamepadu, a kasnije je to nemoguće promeniti bez izlaska iz igre, ponovnog ulaska i klika dugmetom sa željenog kontrolera. Zatim razočarava prilično smešan meni kroz koji je navigacija prilično mukotrpna.



Drugi izbor koji je pred igračem je biranje strane kojoj se pomaže u potrazi za Allsparkom. Možete igrati kao dobri Autoboti koje predvodi veliki baja Optimus Prime (glas mu daje Peter Cullen, kao i u filmu i staroj crtanoj seriji), ili kao vrhunski negativci Decepticoni koje predvode Starscream i sveže odleđeni Megatron (glas Franka Wellera, kao u crtaču, a u filmu ga "ozvučuje" Hugo "Agent Smith" Weaving). U oba slučaja ćete se igrati sa nekoliko robota koji imaju glavne uloge u filmu, prolazeći kroz par misija. Iako postoji određena otvorenost sveta (slično kao u GTA-u), u igri zapravo nema šta da se radi osim da se rešavaju misije, jedna po jedna. To i ne bi bilo tako strašno da su one dovoljno zanimljive... Ali nisu. Sve se svodi da odete od tačke A do tačke B i umlatite nekoliko protivnika, zatim odete do tačke C i umlatite nekoliko protivnika, pre nego što se zaputite ka tački D na kojoj, gle

čuda, treba umlatiti nekoliko protivnika. Da bi igra tako inteligentno zamišljena bila dobra potrebno je da ispuni par uslova. Na primer, da borbe budu zanimljive i raznovrsne. Da lik kog vodite brzo reaguje na kontrole. Da pomeranje kamere ne smeta prilikom igre... Pogađate, ništa od ovoga nije urađeno kako valja.

Svaki od devet robota ima kombinaciju od tri udarca, neprobojni štit i oružje na daljinu. I pored određenih kozmetičkih razlika, raznovrsnost je skoro na nuli, i jedino je izvlači to što Decepticoni mogu da se transformišu u raznovrsnija vozila. Preterano korišćenje štita, koji se pritom ne troši, kod nekih protivnika veštački produžava borbe dok ne pronađete neki način da to štekanje zaobidete. Najčešće se to radi bacanjem obližnjeg automobila na njega. Naravno, prvo treba nanišani, a pritom se pomoliti da kola ipak ne odlete na

pogrešnu stranu. U tom procesu ne pomaže ni pomeranje kamere koja će često zakloniti važan deo ekrana. Kretanje robota kada su transformisani u vozila je jako čudno i potrebno je dosta privikavanja, mada je osećaj brzine odličan. Dobra stvar je mogućnost transformisanja u skoro svakom trenutku, koja je ipak mogla biti mnogo bolje

iskorišćena u smislu uticaja na borbe. Fizika je jako čudna, i dešava se da se otpaci nakon eksplozija odbijaju kao da su u fliperu ili rotiraju kao da ih je zahvatio ogroman magnet. Svaki robot, u većini slučajeva, ruši zgradu najmanjim dodirima i to vrlo komičnim sistemom oštećenja koji će često srušiti prizemlje ako ramenom dodirnete drugi sprat. Igrati u ulozi Decepticonu je zabavnije i opuštenije zato što vole da ruše sve oko sebe i mogu da iskoriste zgrade od papira u svoju korist, dok će Autoboti biti kažnjeni za svaku srušenu kućicu.

Čak ni grafika nije na očekivanom nivou. Iako većina objekata izgleda u najbolju ruku prosečno, roboti su odlično modelirani i zaista izgledaju vrhunski. U pitanju je kompromisno rešenje koje dovodi do toga da ono što treba da izgleda sjajno, zaista tako i izgleda, a da je za uživanje u gigantskim robotima dovoljna i sasvim prosečna konfiguracija. Zvučna podloga nije loša, mada recimo Optimus zvuči pomalo matoro i istrošeno.



Iako igra nije skroz katastrofalna, zaista je veliko razočarenje, koje postaje još veće kada se zna da su neke od pobrojanih mana primetili mnogi novinari na demo prikazivanjima, pa su bili ubeđivani kako će se sve to ispraviti do izlaska konačne verzije. Takođe, tužno je što je možda i najbolji od filmskih hitića ove sezone propraćen najlošijom igrom. Jedina zaista sjajna stvar je mogućnost igranja sa modelima koji su proslavili

Transformerse, odnosno robotima iz legendarne Generacije 1. Problem je što da biste do toga došli morate bar jednom da odigrate celu igru, a drugo igranje je nešto na šta će retko koji igrač sebe naterati.

Luka Zlatić



Za: Na momente zabavna akcija. Odlični modeli robota. Lepo urađeni filmić između misija.

Protiv: Zgrade od papira. Čudna fizika. Repetitivne borbe.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2 GHz, 512 MB RAM-a, GeForce 6600 ili Radeon X800.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 7600GT su sasvim dovoljni da Transformersi pokažu sve što imaju u 1280x1024, sa maksimalnim detaljima.

Kontakt: www.transformersgame.com

Cena: oko 40 evra.

Driver: Parallel Lines

Prvi deo je bio sjajan, drugi dobar, treći razočaravajući. U jednoj rečenici, ovako bi izgledao istorijat Driver serijala koji je zahvaljujući nesrećnom Driv3ru dospeo na totalnu marginu popularnosti.

Razvojni tim: Reflections Interactive
Izdavač: Ubisoft

Ne želeći ipak da se sve ovako završi, Atari je dozvolio objavljivanje još jednog nastavka (da ne bude zabune, Ubisoft je samo izdavač PC porta), prvog koji ne nosi nikakav broj uz svoj naziv. To ipak ne znači da u pitanju nije zaista novo ostvarenje.

Kompletna radnja se odmotava u Njujorku i počinje tokom 1978. prateći 18-togodišnjeg TK-a (The Kid) koji radi kao vozač lokalnih gangstera. Naravno, sve polazi po zlu i mladić završava u zatvoru, osuđen na 28 godina robije. Kada se konačno nađe na slobodi 2006.,

u maniru Neveste iz Kill Billa jedino o čemu razmišlja je osveta svim ljudima koji su mu smestili. Priča je dakle vrlo jednostavna i ne budi veću pažnju pa služi tek kao izgovor da se igra smesti u dve različite epohe.

Ne treba mnogo vremena da shvatite da Driver: Parallel Lines izuzetno mnogo liči na neku od poslednjih igara iz Grand Theft Auto serijala – zapravo, slobodno se može reći da je u pitanju besramna kopija koja se od uzora razlikuje uglavnom



po sitnijim detaljima. Osnovna priča lagano se odmotava izvršavanjem primarnih misija (koje u najboljem maniru Drivera vremenom postaju suludo teške), dok one sekundarne obuhvataju raznorazne zadatke koji vam donose novac, recimo za tuning automobila koji je neophodan za neke misije kao i da biste imali bilo kakve šanse za pobjedu na izuzetno teškim trkama. Naravno, s obzirom na prirodu posla kojim se bavite očekujte puno posla sa policijom koja će vas juriti za gotovo svaki sitniji prekršaj (recimo, prolazak kroz crveno ili prebrzu vožnju), ali njima je iznenađujuće lako pobeći – izlazak van puta u obližnji park ili skretanje u neku manju ulicu obično je dovoljno da ih se „otresete“. Ipak, treba biti pažljiv, jer ako vas ugledaju tokom redovnog patroliranja, opet će vas pojuriti. Da biste se trajno rešili problema, dovoljno je promeniti automobil, mada i tada treba voditi računa da ne ostajate predugo u vidnom polju njujorških plavaca. Sistem sa posebnom





wanted skalom za vozilo i vozača u praksi funkcioniralo dobro, mada su šanse da budete uhvaćeni zaista minimalne (nama se to nijednom nije desilo). U duhu svoje velike inspiracije, i Parallel Lines više nego ikada uključuje misije koje ćete obavljati na sopstvenim nogama, mada njihova izvedba i nije bogzna kakva, zbog problema sa kamerom i totalno bespotrebno iskomplikovanog izvođenja. Vožnja stoji mnogo bolje najviše zahvaljujući fizičkom modelu koji je zaista dobar. Naravno, prevozna sredstva nisu licencirana ali ćete vrlo lako razlikovati lagani sportski automobil od terenskog vozila, limuzine, rovokopača ili šta vam već dođe pod ruku. Makar u ovom segmentu igra daleko prevazilazi svog uzora iz Rockstara.

Lepa osobina je svakako što su programeri dešavanja smestili u Veliku Jabuku, u kojoj je lako prepoznati sva njena najpoznatija obeležja, poput Time Square na kome ćete i početi

igru. Izraženo kroz brojke, dužina svih puteva je oko 350 kilometara, što je više nego u prethodniku koji se dešavao na ulicama Majamija, Istanbula i Nice. Atmosfera života u gradu je dobra, što se vidi po prilično realnom ponašanju pešaka i

vrlo gustom saobraćaju koji u centralnim delovima grada može da vas natera na vrlo sporu vožnju.



Problem je međutim prezentacija – s obzirom da je igra rađena paralelno za Xbox, PlayStation 2 i Wii, jasno je da i PC verzija pati od grafičkih kompromisa. Akcioni naslovi koji se dešavaju na ogromnim prostranstvima (kao što je baš GTA) nikada ne oduševljavaju svojom detaljnošću, ali za današnje

standarde, igra je definitivno zastarela, što se najviše primećuje po izgledu objekata koji su modelovani od vrlo skromnog broja poligona i veoma vidljivom iscrtavanju koje ne može da se isključi.

To sa druge strane navedenu minimalnu konfiguraciju čini realnom, što će vlasnici slabijih mašina znati da cene. U odnosu na ostale konzolne verzije jedine primetne razlike su kvalitetnije teksture i osvetljenje, što ipak ne čini doživljaj bitno drugačijim, odnosno boljim. Još jedan čudan nedostatak koji smo videli i kod pravih next-gen igara (DiRT, Test Drive Unlimited) je promena vremenskih uslova, pa zaboravite na kišu, sneg ili bilo kakve druge nepogode. Na sreću, smena dana i noći je prisutna. Pomalo razočaravajuća je i razlika između Njujorka u obe epohe – jedino što je drastično izmenjeno je izgled civila i vozni park, dok je sam grad ostao maltene isti.

Zvučna komponenta je definitivno najsvetlija tačka ovog



nastavka, što se posebno odnosi na izbor muzike, pa ćete tako imati priliku da čujete Blondie (igra efektno počinje uz „One Way or Another“), Iggy Popa, Davida Bowie-a, The Roots, Kaiser Chiefs... Glumci koji su pozajmljivali glasove solidno su uradili svoj posao, i na to nemamo nikakve primedbe.

U odnosu na prošli nastavak, Parallel Lines je svakako značajno unapređenje, a srožavanje serijala na puko kloniranje jednog uspelog koncepta, uz brojne mane vezane za izgled i pre svega izvođenje primoravaju nas da Drivera svrstamo u kategoriju prosečnih naslova koje možete, a ne morate da probate, već

u zavisnosti od toga da li vam je ili nije preko glave toliko pomnjanog Grand Theft Auto. Zbog toga, i njegova startna cena od samo 20 evra deluje vrlo realno.

Vladimir Dolapčev

Platforma: PC, PlayStation 2, Xbox, Wii

Za: odlična muzika, fizički model automobila

Protiv: zastarela grafika, potpuni klon GTA serijala

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2Ghz, 512 MB RAM, GeForce 6200

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS, igrivo u 1680x1050 sa svim uključenim detaljima.

Kontakt: www.atari.com/driver/

Cena: 20 evra

K L A N R U R



WWW.KLANRUR.CO.UK

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

PCIGRE.NET



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

PLAY!

Resident Evil 4: Wii Edition

Wii

OCENA 89

Svi vrlo dobro znamo šta je Resident Evil 4 serijal. Pa čak i da niste upoznati sa istim, ali da redovno pratite magazin PLAY!, u prilici ste bili da čitate review ovog naslova, review dodatnog teksturnog paketa, a bavili smo se popularnim serijalom i u vestima. Verzija za Wii stigla je do naše redakcije, i odlučili smo da i nju predstavimo, prvenstveno zbog drugačijeg sistema kontrole. Ipak, ponovićemo ukratko – Resident Evil 4 je akciona horor igra koja je sada već stara nešto više od dve godine. Početkom 2007. pojavio se port za PC, a pre nekog vremena i RE4: Wii Edition, što nedvosmisleno govori o čemu se tu radi. Zbog činjenice da smo se ovom igrom

odavno bavili, u ovom tekstu pokušaćemo da se koncentrišemo samo na novitete i razlike.

Glavnih promena u odnosu na „standardno“ izdanje je nekoliko – Prvo, i najlogičnije, Wii edicija posebno je

modifikovana za korišćenje Wii kontrola. Tu su i skrivene misije koje su bile rezervisane samo za PlayStation 2 izdanje, zatim 16:9 widescreen mod igre i snižena cena. Kao što smo više puta napomenuli, grafika u igri je za 2005. godinu zaista dobra, međutim, trenutno je sredina 2007. i teksture nisu nimalo impresivne. Ono što se može posmatrati kao „olakšavajuća“ okolnost jeste to što je Wii slabiji sistem od drugih aktuelnih konzola i samim tim Resident Evil 4 predstavlja jedno od trenutno najboljih rešenja, ali ipak potvrđuje da se programeri i dalje ne trude dovoljno kada stvaraju naslove za ovu konzolu. Kako smo to zaključili? Na primeru Resident Evila to možemo lako dokazati analizirajući GameCube verziju igre, od koje je Wii skoro duplo jači, a RE4 izgleda skoro identično, odnosno, evidentno je da je GameCube varijanta gurnuta do same granice mogućnosti, dok to sa Wii verzijom i nije slučaj.

Kada govorimo o kontrolama, ovde Wii dolazi do pravog izražaja. Wiimote se koristi za kontrolu nišana, dok putem Nunchake i njenog analognog kontrolera upravljate Leonom tj. njegovim



ekrana, no privikavanje ne traje duže od 15 do 20 minuta kada ćete bez ikakvog problema savladati sve tehnike igranja. A igranje izgleda ovako – Wiimote uperite u određenom pravcu na ekranu, što će dovesti do toga da se tu nađe nišan vašeg oružja. Ovo dovodi do prilično preciznog nišanja koje do sada nije viđeno. I dalje ćete morati da stanete ako želite da pucate na protivnike, ali će čitav proces nameštanja trajati znatno kraće, plus ćete biti u prilici da bolje nišaniate protivnike u glavu, čime ćete ostvarivati headshot-ove, ili da ubijate ptice koje vam donose vredne dodatke. Žiroskop se aktivira u slučaju da želite da zavitate nožem. Potrebno je da držite taster B i pomerate wiimote levo-desno, što će dovesti do napada nožem. Međutim, isti efekat se postiže kratkim pritiskom na taster A, pa na to deluje kao logičnije rešenje. „Vitlanje“ sa druge strane ima korist prilikom ponovnog punjenja oružja. Još jedna od koristi „trešanja“ je na primer kada želite da se oslobodite od zombija koji vas je uhvatio „za gušu“.

Sve ono što je bilo ekskluzivno za Playstation 2 verziju nalazi se i u Wii varijanti – Ada Wong misije, novi setovi kostima, nova oružja, pregled svih video sekvenci i još ponešto.

Resident Evil 4 je bio zaista sjajna igra koja je ostvarila zapaženi uspeh i na PC-ju, nekoliko godina kasnije, posebno sa dodatnim teksturnim paketom. Wii izdanje je takođe dobro, sa svim dodatnim sadržajem i zaista kvalitetnim načinom upotrebe unikatnog Wii kontrolnog sistema. Sve u svemu, ovo je zaista jedna od najboljih Wii igara trenutno koju ne biste smeli da propustite.



Platforma: Nintendo Wii

Za: Dobra akcija, dobre kontrole

Protiv: Jednostavna grafika, na trenutke dosadno

Kontakt: Virtual Master, 011/ 311 2049, Bul. Mihaila Pupina 85

kretanjem. Ovo je pomalo čudno jer su Wii igrači do sada već navikli da se lik pomera uz pomeranje Wiimote-a u određeni ugao



PLAYSTATION 3

XBOX 360



Wii



PSP™

PlayStation®Portable

Bul. Mihajla Pupina 85
011 311 02 49 065 847 88 25
PONEDELJAK - SUBOTA 09 - 21h

Naše Imagine Cup nade!

Da smo zemlja koju čeka svetla budućnost, kada su IT u pitanju, u prilog govore mnoge nagrade na takmičenjima svetskog nivoa na kojima učestvuju ekipe iz naše zemlje. Jedna od njih je i SMOR team, ekipa mladih entuzijasta koja dugi niz godina ostvaruje zapažene rezultate, a ove godine će nas predstavljati na prestižnom Microsoftovom takmičenju Imagine Cup u Južnoj Koreji. Shodno uspesima koji su postigli organizovali smo intervju sa ovim momcima kako bi iz prve ruke saznali nešto više o njima, njihovom projektu i takmičenju za koje se spremaju.

PLAY! : Možete li da nam kažete nešto više o SMOR Timu?

SMOR Team : SMOR tim je oformljen od strane učenika matematičke gimnazije 1999. godine. Svoje prvo prikazivanje javnosti imao je 2002. na Siemens Join Multimedia takmičenju. Tim sačinjavaju Milan Stojić, Sava Čajetinac, Igor Milosavljević, Neven Tubić i Ivan Vujić. Ove godine je sa Imagine Cup-a izostao Igor zbog obaveza, a i propozicije limitiraju tim na maksimalno 4 člana.

PLAY! : Osim Imagine Cup-a ove godine, da li ste učestvovali na još nekim takmičenjima?

SMOR Team : Takmičenja koja vredi pomenuti su : Siemens Join Multimedia 2002 gde smo bili prvi u SCG, i sedmi u Evropi, Siemens Join Multimedia 2003 – osvojili prvo mesto u SCG, Imagine Cup 2006 opet prvi u SCG, i u prvih šest ekipa u Istočnoj i Jugoistočnoj Evropi, Imagine Cup 2007, prvi u Srbiji, videćemo :D ...



PLAY! : Od koga potiče ideja stvaranje tima koji će učestvovati na Imagine Cupu?

SMOR Team : Od našeg Team Leadera Milana Stojića, koji nas je odveo u dve pobeđe.

PLAY! : Vaš projekat predstavlja interaktivni simulator vožnje, recite nam nešto malo više o njemu i kako ste došli na ideju za ovakav projekat?

SMOR Team : Naš projekat predstavlja virtualni interaktivni simulator vožnje gde je ideja da se pomogne u boljoj edukaciji polaznika u obuci vožnje. To znači da želimo da dovedemo polaznika u ekstremne i skupe situacije. To su

opasni slučajevi u realnom okruženju u kojima se ne može naići u standardnoj obuci vožnje. Na ideju smo došli tako što smo dobro upoznati sa problemima u obuci koje pružaju današnje auto škole i smatramo da je to neophodno poboljšati

PLAY! : Kako tačno funkcioniše Drive ON?

SMOR Team : Ne bih da ulazimo u tehničke karakteristike dok se ne završi takmičenje, ali u kratkim crtama: instruktor sedi za računarom i ima svoju aplikaciju, preko koje prati, kontroliše i utiče na saobraćaj i okruženje. Ispred kandidata se sa projektorima ostvaruje 3D prikaz, a preko volana sa papučama i menjačem simuliraju se realni uslovi.



Prvenstveno mislimo na broj ekipa koji se povećao, a sami projekti su bili veoma dobro urađeni, čak par je bilo i kompletirano.

PLAY! : Koliko ste uspjeli da „dorađite“ projekat nakon pobjede u Beogradu i koliko ste zadovoljni urađenim delom?

SMOR Team : Izrada je još u toku, radi se punom parom. Za sada smatramo da ćemo postići ono što smo i planirali da doradimo za Južnu Koreju, tako da nastavljamo u tom ritmu.

PLAY! : Da li je učestvovanje na Imagine Cup takmičenju za Istočni i Jugoistočni deo Evrope prošle godine doprinelo da predupredite eventualne propuste u ovom projektu?

SMOR Team : Naravno, zahvaljujući tom takmičenju stekli smo iskustva koja su nam pomogla da ove godine bolje pristupimo realizaciji naših ideja.

PLAY! : Koji su po vama bili najveći problemi pri radu na projektu DriveON?

SMOR Team : Sinhronizacija rada 5 računara u mreži koja u realnom vremenu prikazuje interaktivnu simulaciju vožnje u 3D virtuelnom okruženju kao i samo razvijanje sopstvenog 3D engine-a. Takođe smo imali problema sa opremom koju je bilo neophodno pribaviti i naravno konstrukciju koju smo morali sami da napravimo.

PLAY! : Koje alate ste koristili pri radu?

SMOR Team : Pre svega Visual Studio 2005, Visual Studio Orcas beta 2, DirectX 9.0c SDK februar, .net framework 3.0 i 3.5 (WPF & WCF), Microsoft Expression Blend 2 May Preview, Microsoft Expression Design, 3D Studio Max 9.0, naš plug-in za 3D Studio Max koji export-uje modele u nama adekvatan format ...

PLAY! : Da li je bilo problema oko usaglašavanja mišljenja pri radu tima?

SMOR Team : Bilo je, naravno, ali je to samo pospešilo bolji razvoj i razradu ideje, tako da smo na kraju dobili zaokružnu celinu..

PLAY! : Pošto simulacija zahteva puno hardverske (finansijske) podrške, na koji način ste rešili te probleme?

SMOR Team : Većinom smo rešili probleme uz pomoć firme ComTrade koja nam je izašla u susret oko hardware-skih potreba naše aplikacije.

PLAY! : Šta nam možete reći o drugim timovima koji će učestvovati na turniru?

SMOR Team : Nas petorica smo se složili da je ovo lokalno takmičenje bilo puno „jače“ u odnosu na prethodnu godinu.

PLAY! : Šta vi očekujete od takmičenja u Južnoj Koreji?

SMOR Team : Nadamo se da ćemo postići zapažene rezultate, mada to sada sve zavisi od subjektivnog mišljenja sudija i njihovom odnosu prema simulatorima i samoj ideji. To znači da ćemo mi pokušati da odgovorimo na sve zahteve koje takmičenje propisuje, tako da se nadamo da ćemo ostvariti naš cilj, a to je da budemo pozvani na razradu business plan-a našeg projekta u London na 10 dana. Odnosno da se plasiramo među prvih šest ekipa.

PLAY! : Srećno! Čekamo vas za novi intervju kada se vratite iz Južne Koreje.

SMOR Team : Hvala.





KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Drawn to be Alive

Igra: **Unreal Tournament 2004**

Kontakt: www.drawntobealive.com

Veličina: nepoznato

Cena: **Besplatan**

Iako je Drawn to be Alive kompletno radjen u UT2k4 engine-u, sa istom ima veoma malo zajedničkog. Reč je avanturi/šunjali iz trećeg lica stavljenj

u svet stripova i crtanih junaka. Zli profesor je, pronašavši magično mastilo koje daje život bilo čemu što nacrtá, ujedno našao i način da se obogati, prodavajući oživljene kreatre kao kućne ljubimce. Vi se nalazite u ulozi Bilija Bauna, jednog od crtača koji su uspjeli da pobjegnu iz laboratorije. Pred Vama nije nimalo lak zadatak: morate osujetiti planove profesora i



njegovog asistenta a ujedno i osloboditi svoje zatočene prijatelje.

Dok je sa jedne strane Bili veoma slabašan i bilo kakav kontakt sa vatrom, vodom, ljudima ili životinja može značiti njegov kraj, sa druge raspolaže širokim spektrom poteza koji će mu pomoći da se iste izbegne. Primera radi, naš junak će moći da leti kroz vazduh poput parčeta papira, da se preklopa radi skrivanja iza manjih objekata, da se zgužva i izigrava otpadak u kanti za smeće itd. Pored toga poseduje i sposobnost da se kamuflira, te će moći bez problema da se pripije uz bele podloge ili da se sakrije u knjigama i crtežima.

Mod je trenutno u fazi testiranja, mada je već objavljeno par obećavajućih trejlera i slika. Rad francuskog tima krunisan je i nagradom za originalnost, koju im je dodelio jedan od najvećih svetskih sajtova posvećen modovima, ModDB.com

Wiimote Mod

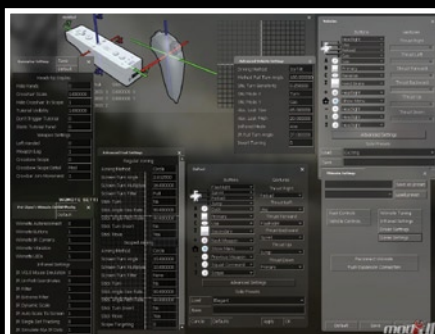
Igra: **Half-life 2**

Kontakt: <http://wii.hl2world.com>

Veličina: 32,5 MB

Cena: **Besplatan**

Ukoliko ste ikada pozeleli da svoj Wii isprobate i na nekoj PC igri, Wiimote je prava stvar za Vas. Doduše, ograničen je na Half-life 2, a pritom očekujte i probleme prilikom instalacije i prepoznavanja Wii kontrolera. Za pokretanje ovog moda potrebni su Vam Wii kontroler i nunčaka, odgovarajući infracrveni senzor, kao i Bluetooth adapter, radi komunikacije sa kontrolerima. Mod je za sada kompatibilan sa originalnim HL2, Lost Coast dodatkom i Epizodom 1, a otklonjeni su i konflikti u Minervi. Drugi modovi, poput Garrys, mogu, ali ne moraju da rade. Drajver za Wii kontroler, koji dolazi pride a napisan je od strane autora, poseduje bogat set opcija, te se uskoro može očekivati i podrška za druge igre.



Dark Evolution

Igra: **Starcraft**

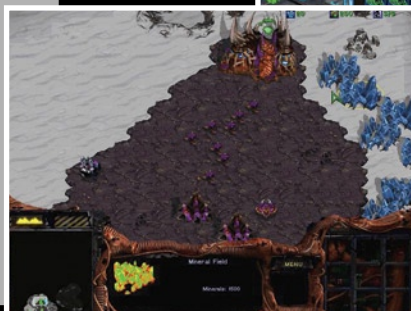
M

Kontakt: www.freewebs.com/advancemod

Veličina: 3.88MB

Cena: **Besplatan**

Možda ne toliko poznat, ali svakako vredan spomena, Dark Evolution namenjen je onim Starcraft igračima kojima je vođenje standardnih rasa pomalo dosadilo tokom godina. Stoga su sve tri zamenjene novim, koje se pored vizuelnog dojma razlikuju i u mehanici igranja. Hell Zergovi raspolazu veoma jakim i masivnim jedinicama sa malom količinom zdravlja. Terani su zamenjeni Infested Teranima, koji poseduju mogućnost da za kratak vremenski period izgrade veliki broj jedinica. Exiled Protosi raspolazu većim količinama zdravlja i štitova, dok im je šteta koju čine znatno smanjena. Ubačen je i pregršt novih jedinica, kao i nova unapredjenja za svoju vojsku.



Perfect Dark Source

Igra: **Half-life 2**

M

Kontakt: www.pdark-mod.com

Veličina: 160 MB server, 190 MB klijent

Cena: **Besplatan**

Perfect Darka se verovatno sećaju oni igrači koji su posedovali Nintendo 64. Isti je pre dve godine oživljen na Xboxu 360, a sa modom Perfect Dark Source u njemu mogu uživati i oni koji ne poseduju ove konzole. Za sada je na raspolaganju

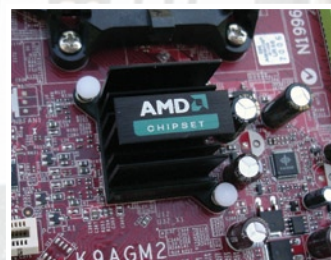
jedino multiplayer komponenta sa četiri igrive mape, ali će i to nekim oldschool igračima biti dovoljno. Sa vizuelne strane se

moramo složiti da je ovo jedan od najlepših modova ikada urađenih u Source engineu, što ćete i sami otkriti, recimo prilikom igranja na mapi Villa.



Biostar TA690G i MSI K9AGM2-FIH

Tokom najvećeg dela svog postojanja, platforma za AMD procesore zavisila je od čipsetova drugih proizvođača: nVidia, SIS, ATi, VIA, ALI. U 2006. godini AMD je kupio kanadski ATi i posle dugo vremena, ponovo počela je proizvodnja komercijalnih AMD čipsetova. ATi je u AMD doneo iskustvo iz solidnog ATi Crossfire Express 3200 čipseta koji se, pa je njihova saradnja svetu predstavila dugo očekivani 690G (preimenovani ATi RS690) čipset za AM2 platformu.



Ovoga puta predstavljamo vam dve ploče sa 690G čipsetom – Biostar TA690G i MSI K9AGM2-FIH. Kao direktan takmac 690G ispred sebe ima nForce 430, 550 i 7050 čipsetove, koji se u cenovnom rangu 690G izdvajaju iz konkurencije, kao kvalitetno rešenje za AM2 platformu. Do skora su suvereni vladari na tronu low budget-high performance sceni bili upravo nForce čipsetovi sa kojima se mogao izvući maksimum iz AM2 procesora, pri čemu je stabilnost bila na nivou, dok je cena ostala veoma niska. Razlika u ceni između konkurentskih modela varirala je u zavisnosti od SLI mogućnosti (nForce 570), integrisane grafike, dodatne opreme koja se nalazila na ploči (FireWire, WiFi, Dual GLAN), dok su overkloverske sposobnosti direktno zavisile od proizvođača. Ovakav opis odgovarao je svima koji su želeli da uhvate poslednji voz, i pređu sa 32bit na 64bit CPU, sa AGP na PCIe, i DDR zamene sa DDR2 memorijom. Novi čipsetovi su za malo uloženog novca pružali sve ovo, pa

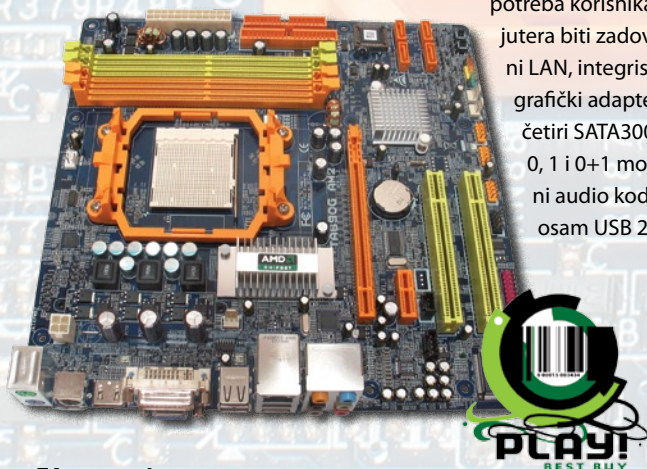
čak i mogućnost za odličan overklok, naravno u zavisnosti od CPU i memorije koji su korišćeni, pa su se ove ploče ugrađivale kako u office tako i u gamerske konfiguracije. Sa Sempronom, memorijom na 533MHz, i integrisanom grafikom, dobijena je best buy office mašina, dok je uz odgovarajući Athlon64 X2, kvalitetnijom memorijom na 800+MHz i posebnim grafičkim rešenjem (ili 2) za malo novca dobijena odlična gaming mašina na kojoj vam je ostavljena mogućnost da overklokom izvučete koji frejm više.

Krenimo prvo od zajedničkih karakteristika oba modela. 690G čipset poseduje kombinaciju AMD RS690 severnog i SB600 južnog mosta. Velika većina ploča dolazi u mATX formatu i podržava AM2 Athlon64 X2/FX i Sempron procesore. Tu su slotovi za DDR2 memoriju sa podrškom za dual channel, pri čemu svaki prima maksimalno 1 GB RAM. Na pločama je integrisano sve osim mikrotalasne, pa će većina bazičnih potreba korisnika modernih kompjutera biti zadovoljena. Tu su Gigabitni LAN, integrisan ATi Radeon X1250 grafički adapter sa HDMI podrškom, četiri SATA300 podnožja (sa RAID 0, 1 i 0+1 modovima), osmokanalni audio kodek visoke definicije, osam USB 2.0 slotova i dovoljan broj PCI slotova za proširenja. RS690 obezbeđuje dva nezavisna video izlaza kao i digitalni HDMI za

LCD i plazma televizore, audio podršku (Realtek ALC888), PCI Express x16 i x1 slotove, kao i rad sa memorijom, dok je SB600 odgovoran za 8 USB slotova, PCI interfejs, SATA300 sa RAID mogućnostima i PATA funkcionalnost. Integrisano grafičko rešenje je dovoljno dobro za 2D desktop aplikacije i starije igrice, ali ako sklapate konfiguraciju na kojoj će se vrteti noviji naslovi igara treba da razmislite o zasebnoj grafičkoj karti, za šta je na ploči ostavljen PCI Express x16 slot. Ono na šta je AMD posebno ponosan je činjenica da je X1250 dobio Vista Premium sertifikat, što znači da ćete bez diskretne grafike moći da uživate u Aero 3D interfesju, ali će deo sistemske memorije koji grafika koristi morati da bude najmanje 256 MB.

Severni i južni most poseduju pasivna aluminijumska rešenja koja su sasvim dovoljna, s obzirom na malu količinu toplote koju. Ploče poseduju klasično 24-pinsko napajanje i dodatno četvoropinsko 12V napajanje za CPU. Prve razlike počinju sa rasporedom komponenata, a o tome u redovima koji slede.

Krenimo redom – Biostar TA690G nas iznenađuje sa jarkim bojama i veoma dobrim rasporedom komponenti na ploči. Lak je plave boje, a konektori i slotovi su jarko naranžasti, zeleni, žuti ili crveni, čime su jasno odvojeni isti ili slični konektori. Podnožja za RAM su narandžasta i zelena, ali tako raspoređena da vam olakšavaju snalaženje pri stavljanju više modula radi dual channel režima rada, što u



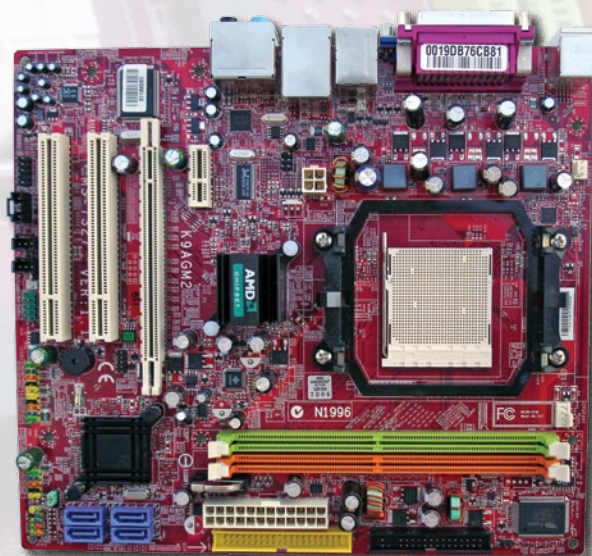
kombinaciji sa plavom pozadinom deluje izuzetno lepo. Biostar poseduje četiri podnožja za RAM pa je maksimum 4 GB naspram dva podnožja i maksimalnih 2 GB kod MSI K9AGM2-FIH. Takođe su prisutni solid kondenzatori, koji treba da produže radni vek i obezbede stabilni rad ploče, dok su kod MSI korišćeni klasični. Za razliku od MSI, Biostar pored analognog i HDMI poseduje i DVI izlaz, doduše dva digitalna izlaza ne mogu raditi u isto vreme, što je ograničenje samog čipa, ali toplo pozdravljamo i podržavamo ovaj dodatak kao vrlo koristan i upotrebljiv. Jaz između Biostara i MSI se povećava u priči o BIOS-u, tačnije – overklok sekciji. Biostar je prepun mogućnosti za overklok, poseduje sve važne opcije što se toga tiče, te će umereni entuzijasti sa širokim osmehom dočekati ove mogućnosti. U overklok sekciji čak postoje tri predefinisana moda, simbolično nazvana - V6, V8 i V12 koji vrše automatski overklok sistema, dok će onim, iskusnijim korisnicima fina podešavanja omogućiti da iz sistema izvuku maksimum. Ono što nas posebno raduje je što se sa pločom koja košta manje od 70€ mogu postići rezultati daleko skupljih modela uz napredna podešavanja i igranje sa parametrima, pa možemo zaključiti da je to karta na koju je Biostar igrao kada je predstavio ploču za novi AMD čipset.

FireWire port, dual LAN (1Gb i 100Mbit) su glavne prednosti MSI u odnosu na testirani Biostar, i nisu nešto što se očekuje kod ove klase ploča, ali, s druge strane ni HDMI nismo očekivali, pa nas sve ovakve „poslastice“ itekako raduju. Standardni crveni lak je prepoznatljivo obeležje MSI-ja, a podnožja i portovi su takođe raznobojni, doduše, ne sa kontrastom koji nosi Biostar, ali dovoljnim za pozitivan estetski utisak. Ciljna publika kojoj je ova ploča namenjena je malo konzervativnija, te se MSI nije zabavljao sa ekstremnim mogućnostima BIOS-a, u stvari nije se zabavljao uopšte, jer BIOS postoji samo za podešavanje boot uređaja, dodeljivanje memorije grafici i neka bazična podešavanja (u prevodu: zaboravite na overklok). Stabilnost je ovde preuzela primat nad forsiranjem mogućnosti ploče do ivice (i nazad). Dual LAN i FireWire su tu da bi izdigli ovu ploču od ostalih, posebno one kojima ove mogućnosti stvarno koriste, ali odsustvo DVI, samo dva podnožja za memoriju i siromašni BIOS spuštaju MSI za pola koplja ispod Biostarovog modela.

Da bi potvrdili overklokerski background Biostar ploče, igrali smo se sa ponuđenim parametrima u BIOS-u. Rezultati koji smo postigli, uz minimalno dizanje voltaže na CPU i memoriji su: FSB podignut sa 200 na 283 rezultira taktom Athlon64 X2 3600+ procesora od 2.7 GHz, u odnosu na standardnih 1.9GHz(!). Na ovoj frekvenciji sistem je radio stabilno, tako da ovaj skor u pravom svetlu predstavlja mogućnosti malog Biostar-a.

U tabeli možete uočiti malu prednost TA690G gotovo u svim testovima, pa uz odlične mogućnosti overkloka koje pruža definitivno predstavlja naš izbor za zahtevne korisnike.

Iako je na tržište čipsetova ušao diskretno, AMD je na početku zadao jak udarac konkurenciji, nudeći rešenje koje poseduje izuzetne performanse i zavidnu stabilnost, a za malo uloženog novca. Budući vlasnici office konfiguracija koji žele stabilnu platformu sa nadprosečnim mogućnostima pravi izbor naći će u MSI K9AGM2-FIH, koja će uz HDMI otvoriti mogućnosti Home Theatre, te uživanje Vista Aero 3D interfejsu, kao i podršku za brzi FireWire standard, i dva LAN priključka



koja u kancelarijama mogu biti vrlo korisna. Biostar ili „Otrov u malom“, kako joj je kod nas nadenut nadimak odmah posle prvih testova, predstavlja pravo multifunkcionalno rešenje. Ovde se ne misli da cedi voće, odvaja pulpu od soka i pravi kašice za bebe, već na višestruku namenu ploče. Bilo da je koristite office konfiguraciji, svakodnevnoj desktop varijanti – za gledanje filmova, obradu teksta i surf Internetom, ili uz dobar CPU, puno RAM memorije i neku DirectX 10 grafičku kartu igrate ultrazahtevne igrice, ova ploča vas neće izneveriti, pa predstavlja ovomesečni definitivni BestBuy. Stiće se utisak da je AMD sa 690G čipsetom napravio pravi pogodak, i dozvolio proizvođačima da izvuku maksimum iz onoga što severni most nudi kako bi napravili odličan odnos cena/kvalitet, sa malom prevagom ka kvalitetu.

Marko Nešović

	Biostar TA690G	MSI K9AGM2-FIH
Sandra 2007		
CPU	13770/11636	13749/11631
Multimedia	35704/39405	35647/39321
Memory	5619/5628	5657/5694
Latency	110	112
3DMark06 CPU	1457	1437
Cinebench 9.5	524	520
Nuclearus	4562	4431
FEAR	7	5
Doom3	15.1	14.2
WinRAR	921	876
Cena	67 eura	65 eura
Kontakt	Telix, www.telix.co.yu	Pakom, www.pakom.com
Test konfiguracija:	Athlon64 X2 3600+, 2 x 1GB Kingston HyperX DDR2 @ 800MHz, Antec True Power Trio 650W	
Realizaciju testa pomogli:	Pakom: MSI K9AGM2-FIH, Athlon64 X2 3600+ i Kingston HyperX DDR2 Kimtec: Antec True Power Trio 650W Telix: Biostar TA690G	

Najbolje od najboljeg

Godinama je je Logitech gradio svoju reputaciju, borio se za dominaciju na tržištu, i sve to na zadovoljstvo velikog broja kupaca, koji su najbolje prošli u beskrajnoj borbi proizvoda kvalitetom i manje ili više povoljnim cenama. Sada se postavlja pitanje, kako će se Logitech poneti na vrhu, i da li će nastaviti da nas oduševljava inovacijama na svim poljima kompjuterske industrije. Pored kućnih audio sistema, najveći adut Logitech-ove imperije uvek su bili ulazni uređaji vrhunskog kvaliteta kao i dizajna. MX5000 je komplet sadržan od tastature i miša iz najviše klase uređaja, pa se zato sa pravom od istog očekuje ne samo da zadovolji davno postavljene standarde, već i da raznim inovacijama zada domaći zadatak konkurentima i obezbedi još veći deo tržišnog kolača.

Obično, kada u našu redakciju dođe ovakav komplet, obično se dogodi da je akcenat čitavog testa na tastaturi, dok je miš uglavnom u drugom planu. Uz MX5000 dolazi MX1000 Bluetooth Laser miš koji nikoga ne ostavlja ravnodušnim i može se reći da je uspeo potpuno da zaseni tastaturu i napravi mali presedan. Pored tog što se povezuje preko bluetooth uređaja, ima lasersku preciznost, najveći adut mu je definitivno ergonomija, kojoj je posvećeno mnogo pažnje. Osećaj kada miš uzmete prvi put u ruku i čekata da se poveže sa računarom najlakše se može opisati kao situacija iz crtanog filma kada se glavni lik igra sa selotejpom i nikako ne može da ga otrese sa ruke. Sve slike koje ste videli na internetu ili bilo gde drugde, ne mogu vam dočarati način na koji se vaša ruka gotovo neprimetno prilagodi ovom obliku. Iako autor teksta nije neko ko provodi neograničeno vreme pored računara, ne sumnjamo da mu to uopšte ne bi teško palo pored uživanja u radu koji pruža MX1000. Kombinacija boja iskorišćena pri izradi je sada već klasična za proizvode visoke klase, ali još uvek ima isti efekat čak i na najzahtevnije "potrošačke estete". Sa donje strane i na delovima gde je potrebno da ne proklizava u ruci je obložen mat crnom plastikom, dok je ostatak u sivoj nijansi, prošaran srebrnim detaljima koji su tu da malo razbiju monotoniju, ali taman toliko da ne bude ni trunke kiča. Pored ukrasne funkcije, srebrna nijansa je zadužena za isticanje nestandardnih dodatnih tastera. Sa leve bočne strane se nalaze tri takva. Leva i desna strelica fabrički služe kao alternativa kliktnju na strelice back i forward, dok je trećem

tasteru, koji se nalazi između njih dodeljena funkcija pod nazivom Document Flip. Ovo dugme ima ulogu da odmeni kombinaciju Alt+Tab sa tastature, što i nije tako loše jer je to često korišćena operacija, a sada je dostupna samo na pokret palca. Pored levog, desnog, kao i univerzalnog skrol tastera sa gornje strane oko njega se nalaze dva tastera za brzo skrolovanje. Pored toga što su blago istaknuti srebrnom bojom, razlikuju se od standardnih tastera po tome što ih je mogući isprogramirati i tome još bolje iskoristiti mogućnosti ovog uređaja. Još jedna pozitivna stvar je što MX1000 u sebi ima ugrađenu Li-ion bateriju od 800mA časova, sa kojom prirodno dolazi punjač u vidu salka za miš koji je prilično jednostavnog oblika i prostog dizajna, pa će naći svoje mesto na bilo kakvom radnom stolu.

Po pravilu važniji deo kompleta, tastatura, po svim svojim karakteristikama sa pravom se može svrstati u proizvode najviše klase. Iz velikog broja dodatnih funkcija se ističe Dot Matrix LCD displej rezolucije od 102 x 42 piksela. Na desktopu displeja je datum, vreme, trenutna temperatura i naziv User Account-a operativnog sistema. Odmah ispod, gotovo integrisani u sam displej se nalaze četiri tastera koji služe za krstarenje opcijama koje su integrisane u samu tastaturu. Lako možete pogledati dodeljene funkcije dodatnih tastera, izabrati neku prethodno sastavljenu plej listu ili videti šta se trenutno pušta na aktivnom plejeru. Zanimljivo je to što kada pustite neku muziku, na displeju se automatski menja naziv pesme i skala sa vremenskim trajanjem iste. Ova funkcija ponekad može biti i jako naporna ako želite da na ekranu stalno budu vreme i datum, a pesma vam to onemogućava. Kontrolni set još jedne dodatne mogućnosti koja se funkcionalnošću ističe od ostalih je u pozicionirana levo od glavne – qwerty tastature. Veoma kompaktno i prilično elegantno rešeno je smeštanje velikog broja funkcija koje se odnose na kontrolu multimedijalnog sadržaja na računaru. Taster za uključivanje programa za puštanje muzike, play, pause, stop, mute, taster za prebacivanje na prethodnu i sledeću pesmu kao i skala za podešavanje jačine zvuka su

rešeni preko touch pad-a izrađenog istom tehnologijom koja se na notebook računarima. Na taj način je rešena i kontrola zoom-a koja se primenjuje na razne internet pretraživače i programe za obradu slika, kao i teksta. Ostatak dodatnih tastera gotovo da je postao standardna oprema za ovakve uređaje i sastoji se od osam programabilnih tastera koje sa lakoćom možete personalizovati, raspoređenih oko displeja, i to po četiri sa obe strane.

Na dizajn se, kao i uvek ne može izneti neka bitnija zamerka. Kombinacija boja ovog modela je gotovo idrntična mišu. Jedina primetna razlika je u tome što ima mnogo manje srebrnih detalja, jer



Kontakt: Computerland, www.compland.co.yu, www.pyramid.co.yu

nije bilo potrebno nikakvo razbijanje monotonije zbog prisustva displeja koji se vizuelno mnogo više ističe od ostalih delova tastature. I pored odličnog kvaliteta izrade u globalu, mora se izneti primedba na funkcionisanje tastera space koji bi morao da bude mnogo mekši, i mnogo bolje izbalansiran zbog, logično, česte upotrebe. Još jedna velika prednost je prelazak na bluetooth tehnologiju pri konekciji sa računarom. Veza je mnogo pouzdanija i više vam se neće događati da na većoj razdaljini uređaj pobrkra komande ili nešto slično iz repertoara bagova radio tehnologije prošle generacije.

Može se reći da je Logitech ovim proizvodom u neku ruku i opravdao reputaciju, ali nikako ne možemo da se otresemo osećaja da je to moglo za nijansu bolje i inovativnije u odnosu na prethodni vrhunski set, MX3200. Možda je potrebno da neka od mnogobrojnih kompanija koje kaskaju za vodećim na svetском tržištu izbaci proizvod koji će bar malo poljuljati presto gigantu kao što je Logitech, a nama obezbediti više mogućnosti pri izboru pravog proizvoda.

Vukašin Nešović

Logitech Air Max



E bogami, to je dizajn. Pre nekog vremena Logitech je otkrio nekoliko novih materijala za izradu svojih proizvoda i tu narandžastu boju koja tako dobro leži na crnoj, i kao rezultat toga u prilici smo da vidimo Logitech diNovo Edge, pa zatim one Z-10 Logitech zvučnike i tako dalje. Najnoviji proizvod koji stiže iz fabrike ovog poznatog proizvođača ne nosi naziv kao u naslovu teksta (iako dosta podseća na njega) već se zove Logitech MX Air. Oko ovog „Air“ pozabavićemo se kasnije, a sada se zadržimo na MX-u i osnovnoj nameni periferala – upravljanjem „strelicom“ na desktopu.

Dizajn je, kao što smo rekli, zaista nesvakidašnji i lećiće fantastično na bilo koju radnu površinu u kancelarijskom okruženju. Međutim, kupovinom MX Air postajete, kako bi se to popularno reklo, „rob dizajna“, i to iz više razloga. Prvi je veoma jasan – oblik miša nikako nije ergonomski, i iako je pohvalno što će moći da ga koriste i levoruki i dešnjaci, zaista nije najzgodniji za viščasovno upravljanje. Drugi problem kojeg ćete se setiti čim MX Air stavite u ruku jeste problem „glazurnih“ materijala na kojima i najmanji trag ostaje vidljiv kao najveći spomenik toga da ste pre rada na računaru recimo jeli Smoki. Pohvalno je to što je Logitech u paket ubacio i krpicu za brisanje, nalih onih koje stižu uz skuplje naočare za sunce, ali će vam u jednom trenutku dosaditi da MX Air stalno briskate, a on će tada postati poprilično „musav“. Ono što je sa druge strane jako pohvalno jeste da su „nožice“ ovog glodara jako kvalitetne i da miš prosto klizi po apso-

lutno svakoj podlozi.

Kada govorimo o tasterima, MX Air ih ima sasvim dovoljno. Prvo, tu su levi i desni taster koji su urađeni u „jednom komadu“, pa granicu između tastera i „tela“ miša stvara narandžasta led dioda. Tu su zatim četiri dodatna tastera u centralnom delu uređaja, i „skrol“. Ako pogledate slike, videćete da točkić ne postoji. Skrolovanje se tako obavlja pritiskom na taster „gore ili dole“ kojeg takođe simbolišu LED diode. Međutim, ono što će vam se sigurno dopasti jeste mogućnost skrolovanja povlačenjem prsta gore ili dole po za to definisanom prostoru. Ovo je funkcija koju smo već videli kod nekih prethodnih

Zanimljivo je da se brzina skrolovanja određuje brzinom kojom vi povlačite svoj kažiprst, a poseban „bonus“ je mali zvučnik u mišu koji stvara zvuk okretanja točkića (koji se takođe ubrzava ili usporava u skladu sa skrolovanjem). Što se spoljašnjeg izgleda tiče, treba napomenuti još i pokazivač stanja baterije koji se nalazi na samom „kraju“ miša. Kao što takođe iz slika zaključujete, u pitanju je bežični miš koji poseduje sopstvenu punjivu bateriju, a koji se puni putem „docking station“-a koji dolazi u paketu. Ostvarivanje komunikacije sa računarom obavlja se kroz USB „stick“ koji je izuzetno malih dimenzija.

Kontakt: ComputerLand, www.compland.co.yu, 011 / 3976-304.

Logitech modela, i iako deluje da je jako nezgodna za privikavanje, do istog dolazi već posle nekoliko trenutaka.

A sad malo da pričamo o Nintendo Wii-ju. To je konzola poznatog japanskog proizvođača koja je pobrala veliki broj fanova širom planete prvenstveno zbog svog revolucionarnog sistema upravljanja koristeći Wiimote. Naime, ovaj svojevrsni daljinski upravljač putem žiroskopa i senzora omogućava pravljenje pokreta u igrama ali i upravljanje samom konzolom i njenim



menijama. Sva je prilika da se vi sada pitate, zašto u ovom tekstu govorimo o Wii-ju, a evo i odgovora. Isti taj odgovor pojasniće zašto MX Air nosi takvo ime ali i zašto je dizajn toliko čudan. Ajde, da vas ne držimo više u neizvesnosti – MX Air je miš koji može

da upravlja računarom i iz „vazduha“. Naime, ovaj „glo-dar“ u sebi poseduje žiroskope koji omogućavaju da kursoru strelicu na ekranu pomerate uperivanjem miša ka ekranu. I za divno čudo, ovaj sistem zaista funkcioniše. Bićemo iskreni, i nama je padalo nešto slično napamet svojevremeno, kada bismo iz kreveta pazirali ili nastavljali film koristeći wireless miš kao „daljinski“, ali naravno bez mogućnosti upravljanja kursorom strelicama. Međutim, nakon početnog oduševljenja ovom funkcijom, shvatićete da je ona namenjena upravo tome – da malo premotate film, utišate ili pojačate zvuk i slično, a ne i da surfujete netom ili radite na računaru, i to iz više razloga. Glavni su svakako to što će vam se ruka jako lako umoriti, a pod dva, što je preciznost znatno veća kada je miš na podlozi i kada ga tako kontrolišete, nego ovako putem „vazduha“.

Domet kojeg MX

Air ostvaruje je do 10 metara, što je sasvim dovoljno za upravljanje svim programima i aplikacijama, posebno ukoliko posedujete nešto veći ekran. U paketu sa mišem, u slučaju naravno da instalirate drajvere, stiže i specijalan program koji se koristi za kontrolu vaših multimedijalnih sadržaja, a on je u potpunosti dizajniran za Windows Vista (iako naravno radi i pod starijim operativnim sistemima). Pohvalno je i to što miš poseduje on/off taster što svakako doprinosi štednji baterije kada se sa njim ne radi. Zbog čitavog ovog sistema upravljanja, i ne čudi što Air pomalo odudara od tipičnog koncepta i dizajna računarskog miša i više podseća na „debeljuškasti“ daljinski upravljač.

U pitanju je jedan nesvakidašnji uređaj koji je revolucionaran i dovoljno se razlikuje od svoje konkurencije da je trenutno jedino njega moguće preporučiti ukoliko vam treba spoj miša i daljinskog upravljača. Međutim, predlažemo vam da ga prvo, ukoliko je moguće, isprobate i vidite kako vam leži u ruci, kao i da razmislite da li vam je „vazdušno“ upravljanje zaista toliko potrebno, jer MX Air nema malu cenu.



Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech.

Designed to move you™



Antec

P182 SE

Postoji dosta načina da među svojim drugarima geek-ovima budete uvaženi član, pa možda čak i lider. Nećemo govoriti o svim načinima (70. nivo u World of Warcraftu i epic mountovi, poznavanje svih rasa i njihovih vođa iz Star Treka, kostim Betmena u ormanu), već samo o onom jednom, najpodrazumevanijem, koji je izuzetno jednostavan – što bolju kompjutersku opremu imate, to će vas prijatelji više ceniti. Važno upozorenje pre nastavka teksta – nikako, ali nikako nemojte reći “običnom” građanstvu koliko ste platili kućište, jer ćete kod njih u tom slučaju izgubiti i ono malo respekta kojeg ste možda teškom mukom prikupili tokom godina. Back on topic – Da, sa Antec P182 SE, sigurno ćete biti faca u društvu.

Razlozi su mnogobrojni, ali je vizuelni identitet ono što ističe ovaj case od ostalih, i sasvim je dovoljan da vas ostavi bez daha. Unutra čak ne morate imati ni računar, a i raspored hladnjaka nije važan, kada vidite tu "staklenu" površinu kojom je sa svih strana Antec obložen. Druga stvar je što zbog te površine nismo uspjeli da napravimo dobre fotke za časopis, ali ne moramo sada o tome, to su naši interni problemi. Ovo je prvo kućište tog tipa koje se u potpunosti uklapa u vaše radno okruženje iz prostog razloga što reflektuje boje i oblike iz okruženja, pa ga možemo posmatrati i kao svojevrсни vid "kompjuterskog kameleona". U "ogledalu" se zaista možete i "ogledati", mada sumnjamo da će vam tako nešto biti interesantno ako kućište držite na podu. Postavljanje istog na sto biće pravi dar sa neba za sve egocentrične ljude na planeti, jer će laganim rotiranjem glave moći da uživaju u svojoj slici i prilici kada god to oni pože. Kućište naravno nije nimalo lako, jer je to "ogledalo" zapravo nerđajući metal, a unutra je glavna boja – crna, što stvara impresivan efekat.

A sada malo o karakteristikama. Ono što nam se prvo dopalo kod kućišta je njegov sistem "duplih pregrada".

Naime, napajanje se nalazi u donjem sektoru i kao takvo izolovano je od ostatka sistema što doprinosi manjoj temperaturi. Troslojni poklopci sa svake od strana do minimuma smanjuju zvuk koji dopire iz kućišta, a za ukupnu izdržljivost brine se čelik debeo 0.8 milimetara (1.0 mm kod dela sa hard



jenje temperature ostvaruje se putem jednog zadnjeg TriCool ventilatora, zatim jednog sa gornje strane, jednog u donjoj pregradi, jednog napred i jednog u sredini (koji je namenjen hlađenju grafičke kartice, naravno). Pohvalna je i opcija eksterne kontrole gornjih kula, čime se dodatno može smanjiti buka iz kućišta kada računar nije opterećen. Za one kojima ni to nije dosta, Antec

je ostavio specijalne gumene držače u koje se može "udenuti" uređaj za vodeno hlađenje procesora ili grafičke kartice. Tu su naravno i specijalni dodaci kojima lako možete organizovati kablove unutar kutije

diskovima). Ono što se autoru teksta posebno dopalo je "zmijsko" svetlo unutar kućišta, odnosno savitljiv metalni kabl sa LED diodom na vrhu kojim je omogućeno osvetljavanje unutrašnjosti dok po njoj

Kontakt: KimTec, www.kimtec.co.yu



vršljate i instalirate nove diskove ili kartice.

Antec P182 SE donosi mogućnost instaliranja četiri 5.25" uređaja i čak sedam 3.5" hard diskova. Ne brinite, čak i da kućište bude "dupke" puno, protok vazduha i globalno sman-

ja još pokoji podeok dragocenog smanjenja temperature. Od standardnih stvari tu su još i 2 USB konektora, jedan FireWire kao i konektor za slušalice i mikrofoni.

Sve u svemu, Antec je iznova pokazao koliko je moćan na tržištu kućišta i koliko se uspešno nosi sa konkurencijom koja nam je svima dobro poznata. P182 SE će zaista obradovati sve entuzijaste, ljude koji overclockuju ili one koji prosto traže "nešto više". Ono na šta svakako treba da obratite pažnju je činjenica da je kućište dosta veliko, pa možda neće najbolje stati na mesto gde je bio prethodni case, i naravno, tu je element cene koja u slučaju P182 SE iznosi bukvalno koliko i neki od entry level računara.

Iskusite uzbuđenje koje donosi brzina



Matične ploče kompanije ASUS P5K3/P5K poseduju izuzetno veliki kapacitet za dodatno ubrzavanje rada sistema



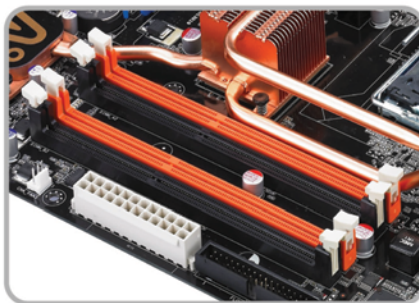
Matične ploče su komponente koje najbrže napreduju i na kojima se najbolje oseća tehnološki napredak industrije. Samim tim nas ne čudi da matične ploče ASUS P5K3/P5K predstavljaju vesnika potpuno nove ere razvoja personalnih računara. Zasnovane na najnovijem skupu čipova Intel® P35 Express, ovi modeli donose podršku za FSB 1333, tehnologiju Super Memspeed Technology, kao i osmofaznu filtraciju napona, što rezultira u performansama ne zabeleženim do sada.

Iskoristite potencijal koji donosi skup čipova Intel® P35 Express

Skup čipova Intel® P35 Express predstavlja najnoviju generaciju kontrolerske logike koja se bože pohvaliti naprednim opcijama kao što su podrška za procesore izrađene primenom 45nm proizvodnog procesa, maksimalnim kapacitetom od 8GB dvokanalne DDR3 1066/800 memorije i istovremenom podrškom za memoriju DDR2 800/667 MHz. Pored toga na spisku specifikacija nalazi se i podrška za taktove magistrale od 1333/1066/800, PCI Express x16 graphics i podrška za procesore sa više jezgara.

DDR3 memorija eliminiše postojeća ograničenja u memorijskom protoku i kapacitetu

Osnovna razlika između memorijskih standarda DDR3 i DDR2 odnosi se na maksimalni memorijski protok, koji je kod novog standarda duplo veći, odnosno iznosi 1600 u odnosu na 800. DDR3 memorija odlikuje se i nižom potrošnjom energije za čak 30%. Razvojni tim kompanije ASUS uložio je sve svoje napore kako bio objedinio sve prednosti nove platforme u okviru jednog proizvoda, odnosno serije matičnih ploča ASUS P5K3/P5K. S obzirom da ova serija matičnih ploča podržava memoriju DDR3 1333, ona donosi korisnicima tako potrebno povećanje memorijskog



protoka. Pored toga, inženjerima kompanije ASUS pošlo je za rukom da premeste trenutni jaz u odnosu između takta magistrale i memorije, tako što su razvili tehnologiju ASUS Super Memspeed koja omogućava najdetaljnije podešavanje parametara za dodatno ubrzavanje. Tehnologija ASUS Super Memspeed proračunava najbolji odnos radnog takta magistrale i ugrađene memorije pri dodatnom ubrzavanju, čime se postiže drastično povećanje performansi od čak 72.6%.

Bešumni rashladni sistem

Kompanija ASUS se na dva načina bori sa problemom viška toplote koji generišu pri radu savremeni personalni računari, pasivnim rashladnim sistemom i osmostepenom naponskom jedinicom. Osmostepena naponska jedinica daleko je efikasnija u radu od drugih rešenja, pri čemu je radna temperatura niža u proseku za čak 15°C. Matična ploča P5K3 Deluxe opremljena je rashladnim sistemom sastavljenim od bakarnih rashladnih cevi koje na izuzetno efikasan način odvođe višak toplote u one delove sistema odakle ga vazdušno strujanje odvodi van kućišta. Ovaj sistem efikasno smanjuje radnu temperaturu sistema za čak 16°C i produžava njegov radni vek.

Zahvaljujući inovativnim tehnologijama koje omogućavaju dodatno ubrzanje sistema, primeni DDR3 memorije i naprednim rashladnim sistemima, serija matičnih ploča ASUS P5K3/P5K ponovo podiže standarde kada su performanse personalnih računara u pitanju.



	P5K3 Deluxe /WIFI-AP	P5K Deluxe /WIFI-AP	P5K
Skup čipova	Intel® P35 / ICH9R		Intel® P35 / ICH9
Memorija	DDR3-1333/1066/800 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz
Magistrala	1333 / 1066 / 800 MHz		
Slot za grafiku	2 x PCI-E x16 CrossFire at x16, x4		
Mreža	x 2		x 1
Zvuk	8CH HD		
Skladištenje podataka	1*Ultra DMA		1*Ultra DMA
	6*SATA3.0Gb/s		5*SATA3.0Gb/s
	2*External SATA 3.0Gb/s		1*External SATA 3.0Gb/s

A4 Tech X-750 BF

Pre početka teksta, tj. opisa proizvoda kojim se bavimo u ovom članku, evo male „škole kupovine“. Prvo, uvek je dovoljno da pogledate kutiju proizvoda da biste znali kakav je. Ako kutija sva „šljašti“ i poseduje napadne poruke kao što su „Tri puta brže“, „Osam puta stabilnije“, „Sto puta jeftinije“, onda to obično nije proizvod iz AAA kategorije. Notirajte da smo napisali „obično“, što znači da postoje i izuzeci. Dalje, i bez uključivanja nekog proizvoda i stavljanja u pogon (u ovom slučaju miša), lako možete proceniti njegov kvalitet sudeći po spoljašnjem izgledu i osećaju prilikom držanja u ruci. Rekavši to, pogledajmo kakav je A4 Tech X-750BF.

A4 Tech je pre nekog vremena, definisanjem svog X7 „laser engine“-a, odlučio da zakorači u svet gaminga. Postavljajući cenu miševa daleko ispod konkurencije, jasno su rekli koji ih tržišni segment zanima – igrači koji nemaju novca da sebi priušte Logitech G5 ili novog Razera, ali žele što bolji kvalitet. I tako otprilike i izgleda X-750. Kada ga izvadite iz kutije i uzmete u ruku, odmah ćete primetiti razliku između najjeftinijih miševa nepoznatih proizvođača, jeftinijih A4 Tech miševa, ali i Logitecha, Micro-softa i Razera. Prvo – dobre stvari. Miš poseduje solidnu težinu i dobro leži u ruci. Pohvalni su spoljašnji materijali od kojih je napravljen, posebno gornja polu-gumirana površina prožeta svojevrsnom „mrežom“ (pogledajte slike) kao i rebrasti gumeni deo sa leve strane na koji vam prirodno naleže palac. Kod palca su dva dodatna tastera, naravno gornji deo miša poseduje levi, desni i točkić-taster, ali su tu i dva posebna dugmeta. Prvo služi za podešavanje DPI po kojem miš radi, a

drugo za „trostruko pucanje“. Pojasnimo oba. DPI je jednostavno rečeno preciznost miša i veća DPI vrednost dovodi do toga da se miš kreće jako brzo pravljeno izuzetno kratkih pokreta, dok niža vrednost smanjuje brzinu miša i zahteva da pravite mnogo veće pokrete. Obe vrednosti poseduju svoju funkciju. Manji DPI koristi se prilikom rada u Windows okruženju ili recimo prilikom nišanja snajperom u video igrama, dok su veće vrednosti rezervisane prvenstveno za first person shooter naslove u kojima je potrebno obezbediti brze pokrete u deliću sekunde. Menjanje DPI obavlja se klikom na jedan taster a točkić (inače bele boje) menja istu u skladu sa vrednostima koje mogu biti 600, 800, 1200, 1600, 2000 i 2500 DPI. „Trostruko pucanje“ je daleko lakše objasniti – u pitanju je taster koji dovodi do efekta koji bi se ostvario brzim pritiskanjem levog tastera miša, i to tri puta. Ova opcija je jako korisna u igrama u kojima recimo nišan oružja „poludi“ kada pucate više od 3-4 metka (na primer



uvek potvrđivao velike probleme nakon višemesečnog korišćenja. Da li će tako biti i ovoga puta ne možemo vam reći jer logično nemamo mogućnost da miša testiramo duže od mesec dana a da test bude dovoljno aktuelan. Takođe, zamerku možemo i izneti kao „nožicama“ miša koje nisu dovoljno kvalitetne da „isprate“ tehničke mogućnosti X-750BF. Kada bi to bio slučaj, ovaj „glodar“ bi sasvim sigurno pružao najviše za svoju cenu.

Testiranje smo naravno obavili u operativnom sistemu ali i koristeći nekoliko video igara koje su nam bile na raspolaganju. Oko rada u Windowsu zaista nema šta puno da se kaže. Miš je dovoljno dobar i precizan i uz malo kvalitetniju podlogu može biti sjajno rešenje za sve kojima treba stabilan uređaj za svakodnevni rad. Video igre su malo „klizavije“ tle, ali slobodno možemo istaći da je igranje u RTS naslovima i svim drugim igrama koje nisu FPS sasvim zadovoljavajuće, dok će oni koji su „profesionalni“ igrači sasvim sigurno imati zamerke u igranju Quake-a ili Counter-Strike-a. Međutim, treba imati u vidu da je cena od 22 evra dovoljan pokazatelj da je za takve zahtevne korisnike ipak namenjen G5 ili Copperhead.

Kontakt: Telix. www.telix.co.yu 021 489 0 489



Counter Strike), ali poseduje i zanimljivu funkciju u Windowsu – zamenjuje dvoklik.

Ono što nam se sa druge strane kod X-750BF nije dopalo jeste izuzetno tanak kabl za USB koji je kroz istoriju



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Crypton

televizori

Nekada davno, u prošlim vremenima, u gradu Nišu postojala je jedna fabrika. U njoj se nekoliko generacija proizvodila tehnička roba. Džepni radio prijemnici, gramofoni, veliki "stoni" radio prijemnici (oni na kojima naše bake i dan danas drže miljee), pa i televizori. Elektronska Industrija Niš je bila sinonim za sve ove navedene stvari u staroj Jugoslaviji, pa i za mnogo više. Spletom poznatih nam okolnosti, iz Niša više ne stižu televizori, a oni koji su u našim kućama decenijama svakako nisu konkurentni postojećim tehničkim dostignućima. Kako sada stvari stoje, domaći proizvod sa ekranom većim od 54 cm je nešto na šta možemo slobodno da zaboravimo. Ili možda ne?

Supermen je stripski lik nastao daleke 1932. godine. Stvorili su ga Džeri Sigel i Džo Šuster u dalekoj nam Americi, u doba Velike ekonomske krize. Verovatno iz tog razloga, prvo izdanje Supermena je ugledalo svetlost dana tek u junu 1938. Pravo ime našeg junaka je Kal-El, vanzemaljac je i na našu planetu je poslat u letelici u koju ga je smestio njegov otac, naučnik Džor-El, sa planete Kripton, malo pre nego što je ona eksplodirala. Raketa je završila u Kansasu, u blizini mesta Smolvil, a ostalo je istorija.

Kada neupućeni budu pročitali prethodna dva pasusa, pretpostavljamo da će to kod njih izazvati gomilu pitanja i neverice. "Kakve veze Niš ima sa Supermenom?"; "neće mu valjda tamo podizati spomenik?"; "dođavola, ovi iz Play! Magazina su na nekim teškim opijateljima". Nadamo se svemu tome, a i još ponešto bi moglo da vas iznenadi, ko zna. Supermen i Niš nemaju ništa zajedničko, ali planeta Kripton i televizori možda imaju. Ne verujemo da u ekskluzivnim modelima koji se od skora mogu naći kod nas na tržištu

možete naći tehnologiju sa ove izmišljene planete, ali Crypton televizori svakako predstavljaju iznenađenje jer su – domaći proizvod.

Crypton je novi brend domaće kompanije Comtrade. Pored LCD televizora kojima ćemo se baviti u ovom tekstu, pod pokriljem ove marke trenutno se nalaze i MP3 plejeri u nekoliko varijanti. Tu su Urban, Nightlife, Street, Highway i Down-

town i njima ćemo se baviti u nekim od narednih brojeva Play! Magazina. Ovoga puta, tu su samo televizori. Na testu su se našla dva modela, trenutno jedina u ponudi, mada se planira i treći u toku ove godine. Dakle, Crypton LCD TV 26805 i Crypton LCD TV 32701, televizori velike dijagonale, wide odnosa stranica, naravno "tankog" ekrana i veoma dopadljivog dizajna su pred vama.

Kontakt: **CT Retail**, 011/2015-678, www.comtradeshop.com



Počecemo sa manjim modelom. Na prvi pogled izgleda kao i mnogi uređaji ovog tipa. Ono što odmah upada u oči je futuristički dizajniran logo i postolje kojie TV uzdiže nešto više nego što je uobičajeno. Posmatrano sa prednje strane, ne može se zaključiti da se radi o LCD uređaju, naročito imajući u vidu blagu zakrivljenost u dizanu kućišta po vertikali. Naravno, ovo je pretpostavka izneta u slučaju da ste ušli u prodavnicu i ovlaš prešli pogledom preko polica.

Detaljnijim zagledanjem primetićete perforiran segment na donjoj ivici ispod koga se kriju zvučnici, kao i upadljivu statusnu diodu ispod logooa. Na desnoj bočnoj strani nalaze se tasteri pomoću kojih možete menjati kanale, pojačavati ili smanjivati jačinu zvuka, vršiti izbor izvora slike, kao i sva ostala podešavanja. Naravno, sve to možete raditi i preko daljinskog upravljača, pa smatramo da ovi tasteri neće biti bog-zna-kako u upotrebi. Na zadnjoj strani su mnogo-brojni priključci koji ovaj uređaj po mogućnostima svrstavaju rame uz rame sa trenutnim tehnološkim dostignućima na ovom polju. Pored standardnog RF antenskog konektora, tu su komponentni (YpbPr), S-Video, D-Sub VGA, dva SCART-a i HDMI. Što se zvuka tiče, postoje komponentni, standardni "činč" i 3.5mm ulazi, a tu je i analogni audio izlaz za slušalice.

Veći model je zaista impozantan. Dijagonala ekrana je, kao što smo već pomenuli čitavih 32", odnosno 81 cm. Dizajn je konceptijski potpuno drugačiji od manjeg "kolege". Što se toga tiče, stiče se utisak da je više truda uloženo u ovaj model, jer jednostavno izgleda mnogo bolje. Gledano sa prednje strane, malo stvari ćete moći da registrujete pored velikog ekrana. Sve je uklopljeno tako da on upada u oči, čak i kada je televizor isključen. Detaljnije posmatrano, na levoj i desnoj strani mogu se uočiti zadebljanja koja ostavljaju utisak stubova, u kojima su smešteni zvučnici. Na njihovim donjim krajevima nalaze se okrugla proširenja koja se mogu demontirati, a u ovom slučaju igraju ulogu postolja. Ispod logoa su dve signalne diode i to je to. Nema preterivanja niti isticanja detalja, ovaj uređaj što se dizajna tiče, savršeno koncipiran da se elegantno uklopi u vašu dnevnu sobu. Kontrolni tasteri su umesto na bočnu stranicu postavljeni na vrh, pa su po našem mišljenju i pristupačniji.



Konektori se takođe nalaze sa zadnje strane, ali im je raspored nešto drugačiji. Direktno pozadi su smešteni RF antenski, komponentni (YpbPr), SCART, VGA i HDMI video ulazi, kao i komponentni audio ulaz. Sa bočne strane, diskretno sakriveni izpod plastičnog poklopca su standardni S-Video ulaz (ko je rekao Playstation 2?) kao i audio izlazi i izlaz za slušalice. Prema navedenom, oba modela raspolažu sa istim konektorima, a kao što možete pročitati, sve što vam u ovom trenutku treba je tu, čak i HDMI.

Slika

Najvažnija osobina ovih uređaja je svakako slika. Budući da raspolažu sa mnogo ulaza, naredne redove smo koncipirali tako da što jasnije prezentuju prednosti i mane svakog od modela. Da odmah napomenemo, manji model je lošije prošao. Prema neproverenim informacijama, u njemu se nalazi CMO panel, dok je u velikom Samsung-ov. Ovo za sobom direktno povlači ocenu u kvalitetu slike. Tako, kod manjeg modela je delimično izraženo probijanje pozadinskog osvetljenja uz desnu vertikalnu ivicu, a nešto manje i uz horizontalnu, dok veliki nema tih problema. Takođe, ugao

gledanja po vertikali je problematičan, odnosno ne baš najbolji u slučaju 26", što može nervirati ukoliko ste se namestili na krevetu u određenom položaju. Probali smo i povezivanje preko analognog VGA D-SUB ulaza, u nameri da proverimo kako se Cryptoni ponašaju u ulozi monitora. I u ovom slučaju, 32" odnosi pobedu. Rezolucija oba modela je 1366x768 piksela u 60Hz, a slika koju dobijate je dobra za vid primene koji podrazumeva standardno korišćenje. Tu svakako ne spadaju obrada slika ili ozbiljan gejming. Office, filmovi, surf i ostale svakodnevne stvari će moći sasvim dobro da se "gledaju" na 32" modelu. U slučaju manjeg, sliku jednostavno nismo uspjeli da umirimo. U softveru TV-a postoji opcija "Phase" koja delimično rešava ovaj problem, ali nikako ne u potpunosti. Stoga ga kao monitor ne možemo preporučiti. Veliki model je solidan u tom pogledu, ali je pitanje da li tako nešto želite sa displejom dijagonale 66 cm.

Naravno, u prethodnom slučaju se radilo o analognim ulazima za sliku. Kada se u priču uključi HDMI, stvari stoje bitno drugačije. U materijalima koje smo dobili od proizvođača kasno je naglašeno da su oba modela HD Ready. Ovo smo jednostavno morali da proverimo u praksi. Zahvaljujući fenomenalnoj Radeon HD2600XT kartici koja ima HDMI konektor, a posredstvom kabla koji se mora dokupiti, povezali smo redakcijsku test mašinu sa Cryptonima. Oba modela mogu da prikazuju HD rezolucije, kako 720p, tako i 1080i, a uz pomoć naše test kartice, i zvuk se zajedno sa slikom može reprodukovati preko ovih uređaja. Naravno, ugrađeni zvučnici nisu spektakularni po pitanju HD multimedije i kvaliteta reprodukcije, ali rade posao. Za bolje, preporučujemo Logitech Z-5500 na primer.

Model	Crypton 32701	Crypton 26805
Displej	32" (81 cm)	26" (66 cm)
Dimenzije (bez postolja)	106x 921 x 527 mm	123 x 700 500 mm
Težina	14,3 kg	14,5 kg
Konektori	Composite, VGA, S-Video, RF Antenna, HDMI	
Potrošnja	180W (3W standby)	160W (1.7W standby)
Cena	36.000,00 din	46.500,00 din
Kontakt	CT Retail, www.comtradeshop.com	

TV

Došli smo i do "primarnog" vida korišćenja ovih uređaja. Da je situacija drugačija, mogli bismo da pričamo o HDTV ugođaju, fantastičnoj slici nove generacije, omiljenim serijama (ko pominje Heroes?) na velikom ekranu u 16:9 itd. Nažalost, vrhunac koji se može dostići u ovom trenutku kod nas je kablovska TV. U našem slučaju ni sa time nismo imali previše sreće jer se nalazimo na lokaciji gde signal operatera nije idealan. Naravno, televizori na testu sa time nemaju mnogo veze. Što se njih tiče, ako budete želeli da ih koristite primarno kao TV prijemnike, od nas imaju sve preporuke. Čak i manji model, sa nešto lošijim panelom i prikazom se snašao kako valja u surovim uslovima domaćeg televizijskog etra. Proizvođač je svakako upućen u domaće tržište i prilagodio je modele našim uslovima. Razlike u ovom pogledu postoje između modela, opet u korist većeg. On poseduje funkcije koje na pravi način iskorišćavaju veliki displej. To su PIP i PAP. PIP je naravno slika u slici (Picture In Picture), što podrazumeva malu sliku u uglu ili obodu ekrana (pozicija je podesiva) na kojoj možete gledati drugi TV program i sl. Zapravo, možete izabrati bilo koji izvor slike koji model 32701 podržava i praviti egzibicije poput ove: u pozadini radite na računaru, kucate tekst, kasnite sa istim, ali ne želite da propustite reprizu vaše omiljene serije četvrtkom uveče. Budući da je ekran zaista impozantan, neće biti problema sa Word-om dok se u uglu "vrte" reklame sa nekog od TV kanala, pa vama

neće promaći momenat kada serija bude počela. Bilo koje druge kombinacije ulaza slike su dozvoljene. PAP (Picture And Picture) je funkcija koja omogućava slično, odnosno umesto da sekundarnu sliku posmatrate u uglu ili po obodima ekrana, PAP će podeliti ekran na dva horizontalno jednaka dela sa nezavisnim izvorima (ili samo različitim TV kanalima). U svakom slučaju, za one multitalentovane, sklone ka tome da dobiju glavobolju od previše multimedijalnih sadržaja, sa Cryptonom LCD TV 32701 izbor postoji.

Daljinski

Kao što smo rekli, potrebe za podešavanjem direktno pored uređaja jednostavno nema. Sve se može rešiti daljinskim upravljačem. On na oko izgleda potpuno "kineski", sa mnoštvom tastera. Međutim, pažljivim zagledanjem uvidećete da je sve na svom mestu i da je taj "višak" mahom u donjem delu, a odnosi se na prečice kojima možete brže promeniti izvor slike, doći do nekog segmenta u meniju, odmah uključiti PIP ili PAP i slično. Izrada je opet na oko "kineska", ali daljinski lepo leži u ruci i zahvaljujući dobrom softveru u televizorima, brzo reaguje na komande. Kako će se ponašati posle više meseci upotrebe, nismo u mogućnosti da predvidimo.

Softver

Isti je kod oba modela i odmah da kažemo, koncept nam se dopada. Sve je jednostavno i veoma dopadljivo dizajnirano, nema mnogo grananja opcija,

sve se može podesiti sa maksimalno četiri ili pet pritiskom tastera. Meni je podeljen na šest velikih celina (Picture, Sound, Install, Feature i PC Position). U prvom segmentu su sva podešavanja vezana za sliku, kao što kontrast, osvetljenje, boja i njena temperatura, aspekti (16:9, 4:3). U Sound segmentu su jačina zvuka, ekvilajzer čijim podešavanjem preporučujemo da se pozabavite, a tu su Dynamic Bass i 3D Panorama efekti. Feature segment poseduje PIP i PAP podešavanja, Sleep timer i Child Lock, a u Install odeljku su sva podešavanja vezana za TV programe, njihov raspored itd. PC Position poseduje osnovna podešavanja slike kada je neki od Cryptona povezan na VGA ulaz, a naglašavamo Phase pomoću koga ćete "umiriti" sliku na manjem modelu kao i Dot Clock, funkcija koja pomera desnu ivicu slike ukoliko postoji "izletanje" van granica vidljivog.

Na kraju

Ostalo je da porazgovaramo o ceni. Cena je definitivno najveći problem 26" modela, bez obzira na sve ostalo. Kada bismo ih posmatrali nezavisno, možda bi naš sud bio blaži, ali ovako, imajući u vidu prednosti koje ima veći model, a ima ih, ne možemo se oteti utisku da Crypton LCD TV 26805 nije posebno povoljna kupovina. Njegova cena u maloprodaji je 36.000 dinara, dok veći model košta samo 10.000 dinara više. Da, samo toliko. Po ceni od 570€ dobijate TV veeeelikiog ekrana, solidan monitor iste veličine, uređaj sposoban da prikaže HD sliku, obogaćen mnoštvom konektora, čak i onih najsavremenijih. Tu su takođe PIP i PAP, kao i veoma dopadljiv dizajn kojeg se ni jedna supruga neće postideti. Sa druge strane imamo sve to, izuzimajući osobine PC monitora, PIP i PAP funkcija i nešto lošiji dizajn na dvadeset centimetara manjoj dijagonali ekrana, za samo 130€ manje. Zaključak je prema tome jasan. Preporuka 32" modelu, na našem tržištu se ne može naći ovakav uređaj po sličnoj ceni. Što se "malog" tiče, mora i da košta mnogo manje. Da, umalo da zaboravimo, proizvođač daje 2 godine garancije na oba modela, a u paketu stiže set opreme za montažu na zid i uputstvo na srpskom!

Nikola Nešović





KLAN RUR
www.klanrur.co.yu